

Segunda Época-Número 20

175 ptas.

MICRO Manía

Sólo para adictos

CANARIAS
CEUTA
Y MELILLA
170 PTAS.

HOBBY PRESS

OPERATION THUNDERBOLT

El regreso de un arcade legendario

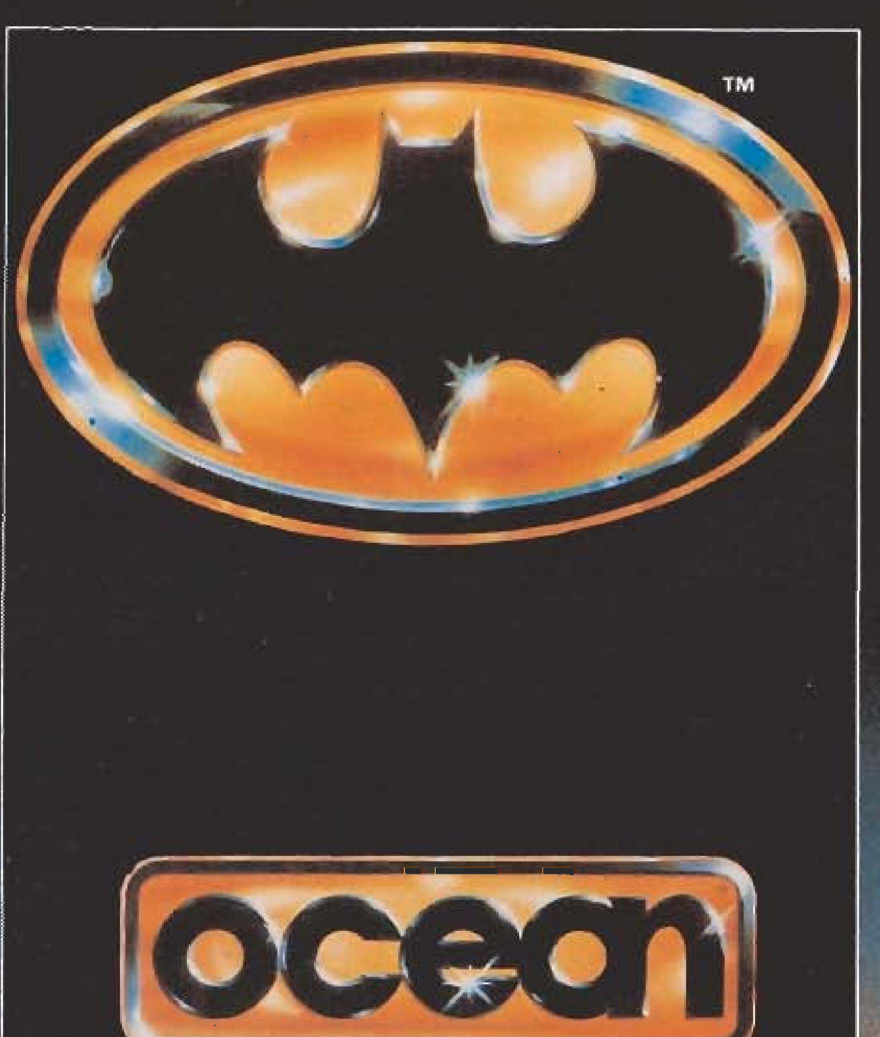
Emoción en la pista
EMILIO SÁNCHEZ VICARIO Grand Slam

¡Elige tu juego de coches!

Prueba comparativa

Cómo llegar al final de
LOS INTOCABLES
SATAN
MOONWALKER
CAZAFANTASMAS II

MATERIAL A

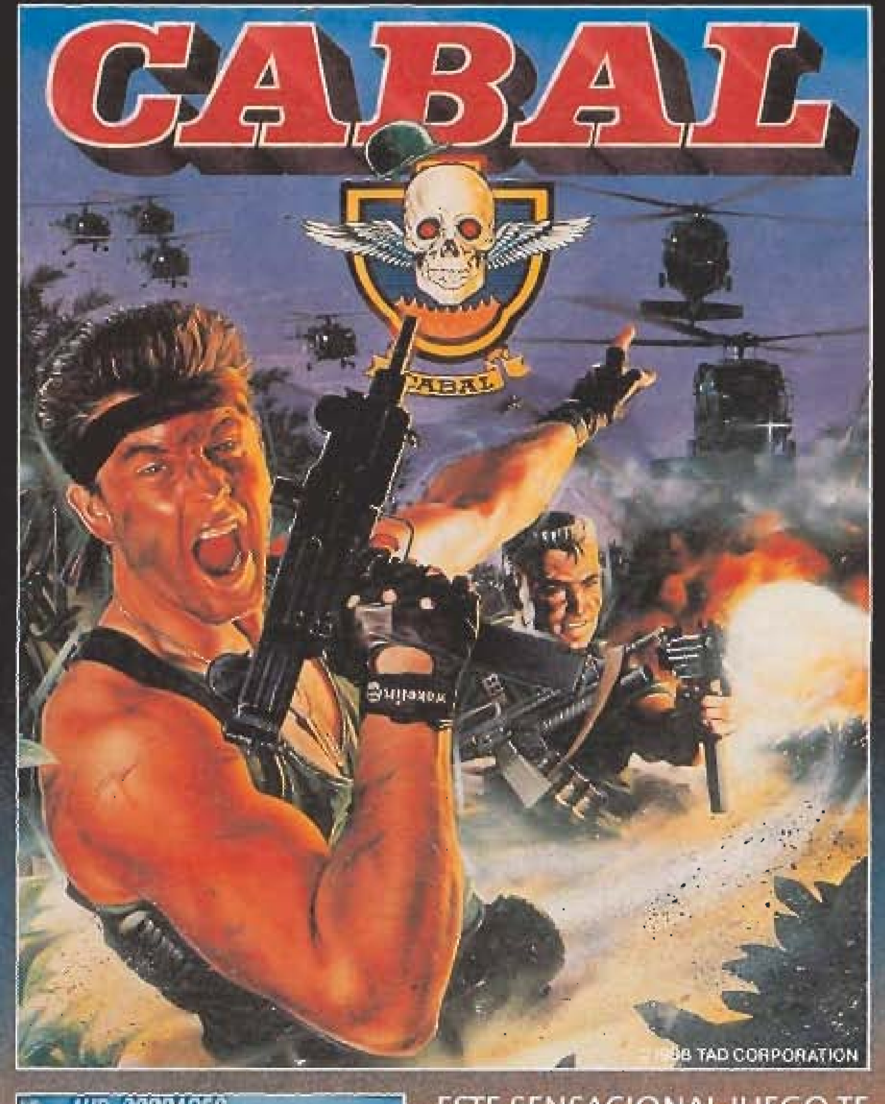




BATMAN ES UNA SOMBRA EN LA OSCURIDAD, ES COMO UN SUEÑO. POR ENCIMA DE LAS CALLES DE GOTHAM ES UNA PESADILLA PARA LOS CRIMINALES.

LA LEYENDA HA VUELTO

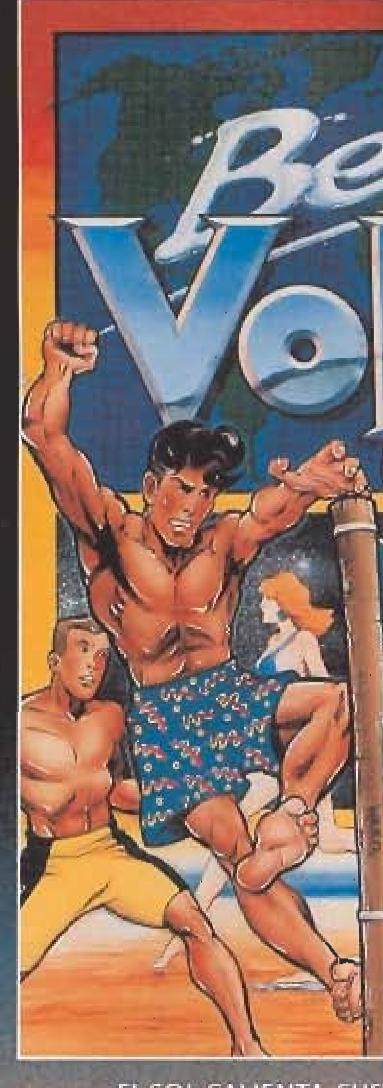






ESTE SENSACIONAL JUEGO TE INFILTRARA DENTRO DEL TERRITORIO ENEMIGO, ARMADO SOLAMENTE CON UNA AMETRALLADORA. SI TIENES BUENA PUNTERIA CONSEGUIRAS MAS ARMAMENTO Y PODRAS LOGRAR TU OBJETIVO.

¡¡¡PREPARADOS, LISTOS, FUEGO!!!



EL SOL CALIENTA, SUE
MUSICA DE ROCK & ROLL, ES
MOMENTO DE JUGAR
VOLEYBOL... ¡ JUEGA P
TODO EL MUND
VIAJARAS CON TU EQUIPO P
TODOS SITIOS, DESDE LONDR
HASTA SYDNEY, PRACTICAN
EL DEPORTE DE MODA
TODAS LAS PLAY

ESTO ES BEACH VOLLEY...



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240
28016, MADRID
TELEF. (91) 458 16 58



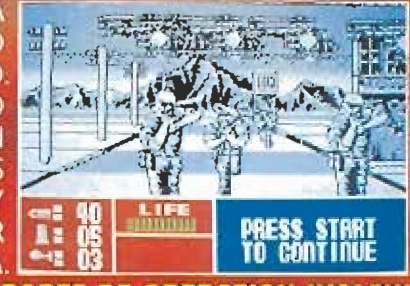
ROJO VIVO.



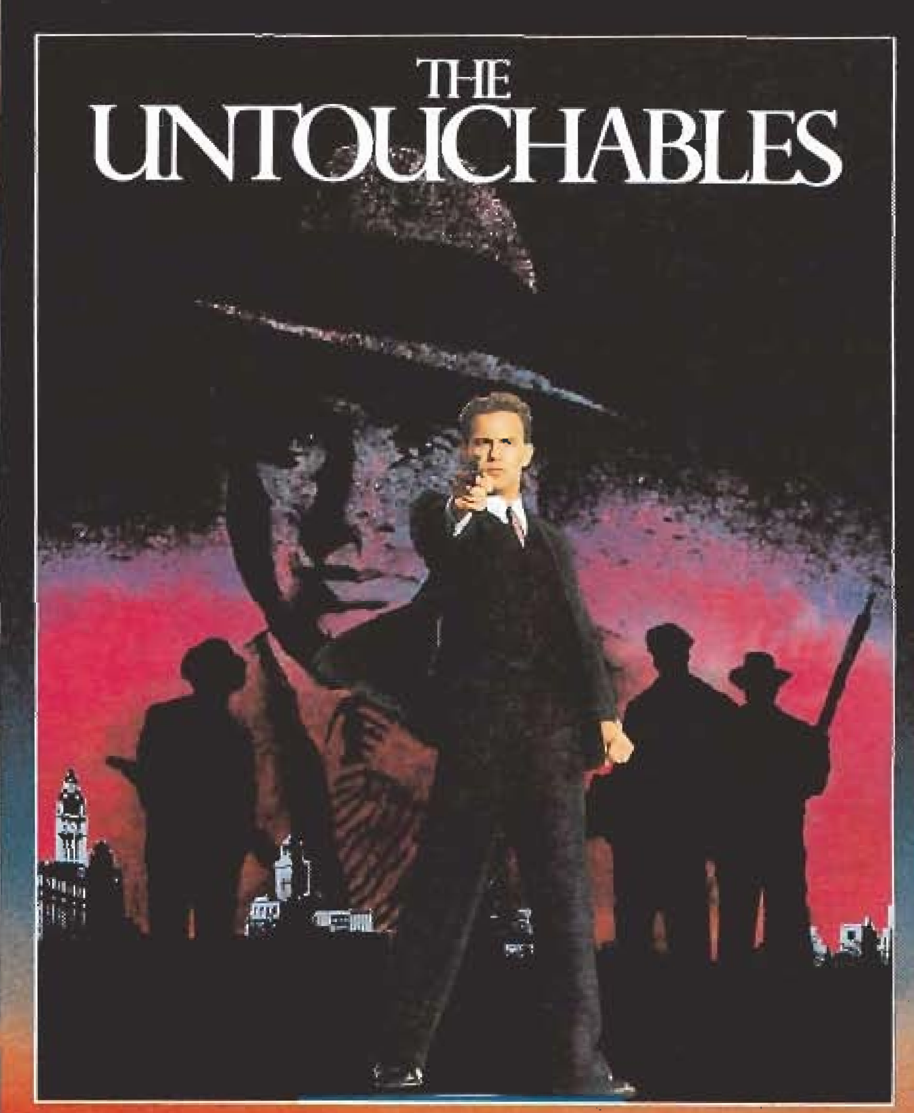

MIENTRAS TE BRONCEAS.



AHORA LLEGA LA SEGUNDA PARTE DEL JUEGO QUE ESTUVO DE MODA EN MEDIO MUNDO. ACCION A TOPE EN ESTE JUEGO EN EL QUE TE SERAN NECESARIOS TODOS TUS REFLEJOS, ESTRATEGIAS Y DESTREZA, PARA CONSEGUIR SALIR VIVO DE ESTA GUERRILLA.



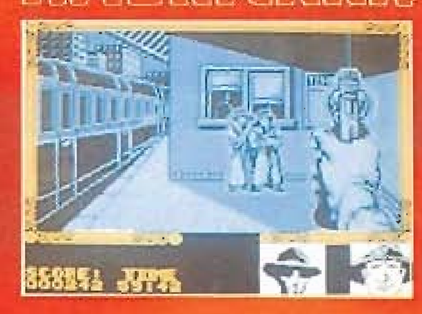
¡¡¡NO TE PIERDAS LA SEGUNDA PARTE DE OPERATION WOLF!!!



SEIS EXCITANTES NIVELES DE ACCION DONDE CONTROLARAS AL EQUIPO DE ELITE DE ELLIOT NESS. ENFRENTATE EN LA ESTACION, EN LA FRONTERA, EN EL ALMACEN, MIENTRAS REVIVES LOS MOMENTOS DE LA LUCHA DE NESS CONTRA CAPONE.



LOS INTOCABLES VIVE LA LEYENDA AMERICANA





¡QUE DEMASIAO!

ATARI 520 ST + 20 JUEGOS + 3 PROGRAMAS



NO INCLUYE MONITOR

ATARI POWER PACK 20 SUPERB SOFTWARE GAMES

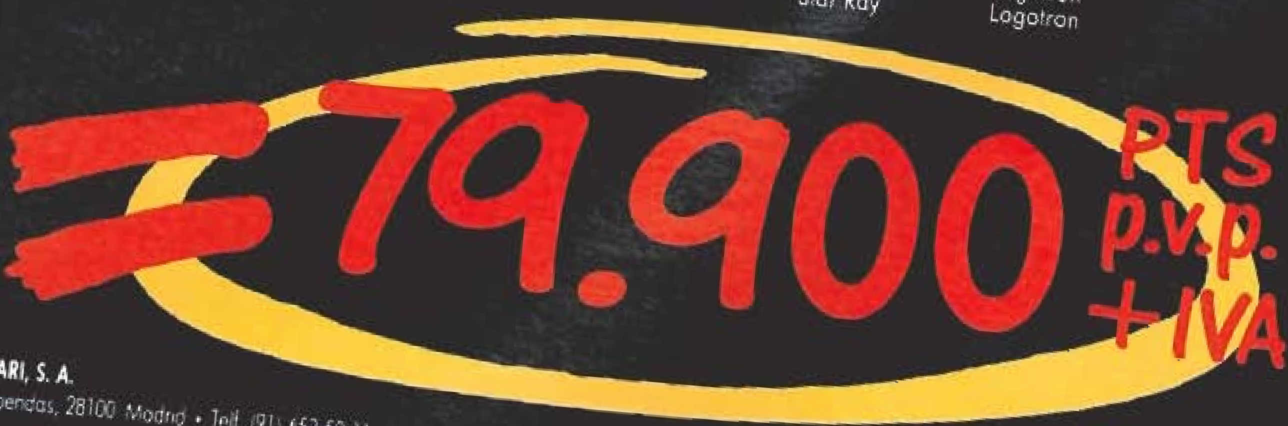
ESPECIFICACIONES TECNICAS

PROCESADOR: MC68000, 16/32 bits a 8 Mhz.
MEMORIA: 512 Kb RAM. 192 Kb ROM.
SISTEMA OPERATIVO: TOS con entorno gráfico GEM incorporados en ROM.
UNIDAD DE DISCO (incorporada): de 3 ½ pulgadas, doble cara y 726 Kb (formateados).
TECLADO: QWERTY extendido.
RESOLUCION DE PANTALLA: 320 × 200 (16 colores de una paleta de 512). 640 × 200 (4 colores de una paleta de 512). 640 × 400 (monocromo).
CHIP DE SONIDO: 3 voces.
INTERFACES: Modulador para conexión a TV, puerta para cartucho ROM, MIDI, OUT, MIDI IN, disco flexible, disco duro, paralela Centronics, serie RS-232C, monitor.
SOFTWARE INCLUIDO: 1ST Word (tratamiento de textos). NeoChrome (programa de gráficos). ST Basic (lenguaje de programación).



DISKETTE	PROGRAMA	EDITADO POR
A	Afterburner	Mediagenic
B	R-Type	Electric Dreams
C	Gauntlet II	U.S. Gold
D	Super Hang-On	Electric Dreams
E	Space Harrier	Elite
F	Overlander	Elite
	Super Huey	U.S. Gold
	Starglider	Rainbird
G	Eliminator	Hewson
	Nebulus	Hewson
	Pacmania	Grandslam
H	Predator	Activision
I	Bomb Jack	Elite
	Bombuzal	Imageworks
	Xenon	Melbourne House
J	Double Dragon	Melbourne House
K	Black Lamp	Firebird
	Outrun	U.S. Gold
L	Star Goose	Logotron
	Star Ray	Logotron

PROGRAMA	CONTENIDO	EDITADO POR
Fir St Basic	Compilador basic. Compatible con el Quick Basic 3 de Microsoft	Hi-soft
Organizer	Paquete integrado, incluyendo un dietario, fichero de direcciones, hoja de cálculo y tratamiento de textos.	Triangle Publishing
Music Maker	Introducción en el mundo musical, a través de la informática.	Music Sales Limited



DENADORES ATARI, S. A.
artado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. (91) 653 50 11
EGACIONES:
CELONA 93/4 25 20 06-07
ENCIA 96/3 57 92 69
GOS 947/21 20 78
SCO 943/45 69 62
ARIAS 928/23 26 23-22

ATARI-ST

Muchas más posibilidades





Sólo para adictos

Año VI. Segunda época - N.º 20- Enero 1990 - 175 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirector General
Andrés Ayiagas

Director
Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Ángel Andrés
Diseño
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Francisco Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Marcos Jourón
Amador Merchán
Santiago Erices
Juan Luis Cazorla
A. Tejero
José Miguel Rodríguez
Secretaria de Redacción
Carmen Santamaría
Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana
Dibujos
Pablo Jurado

Director de Producción
Carlos Peropadre
Director de Administración
José Ángel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbreras
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
María Rosa González
María del Mar Calzada

Redacción Administración y Publicidad
Carretera de Irún, Km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax: 734 82 98

Distribución
Coedis, S.A.
Ctra. Nacional II, km 602,5
Molins de Rei (Barcelona)

Imprime
Altamira
Depto. de Fotocomposición
Hobby Press, S.A.
Fotomecánica
Ibérico

Depósito Legal: M-15.436-1985

Representantes para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay
Cía. Americana de Ediciones, S.R.L.
Sud América 1.532. Tel. 21 24 64.
1.290 Buenos Aires (Argentina).

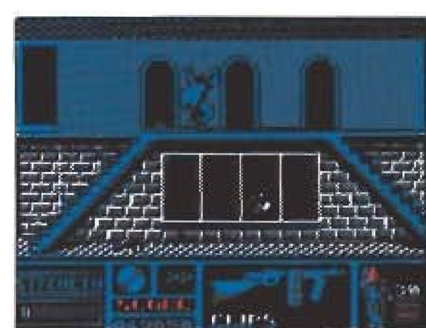
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.



Solicitado control de O.J.D.

EN ESTE NÚMERO

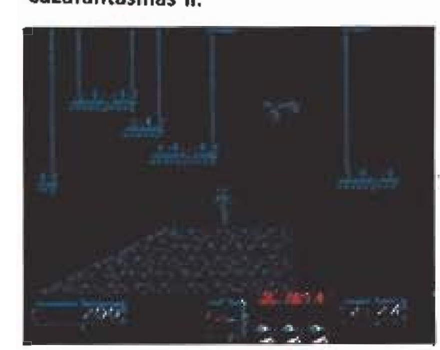
Por primera vez el tema central de nuestra portada no está dedicado a un solo juego, sino a cinco; concretamente a las cinco conversiones de coches publicadas en esta Navidad que ha provocado una vertiginosa carrera por ver quién llega antes a los primeros puestos en las listas de ventas.



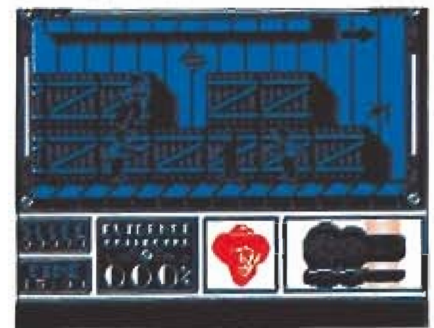
Moonwalker.



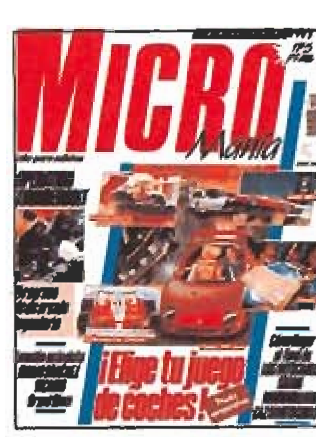
Cazafantasmas II.



Ghouls'n'Ghosts.



Los Intocables.



No sabemos bien si será por el frío que invita a quedarse en casa y dedicarse a imaginar, pero lo cierto es que hemos comenzado el año con un halo de misterio y fuerzas ocultas que ha ocupado buena parte de nuestra revista. A ver sino cómo se explica que dos de nuestros habituales «patas arriba» tengan como tema central la muerte,-«Satán» y «Ghouls'n'Ghosts»-, que otro analice hechos más o menos increíbles como «Moonwalker», y un tercero contemple fenómenos extraños como «Cazafantasmas 2», por no hablar de la muerte en su sentido más real en «Los Intocables » y «Operation Thunderbolt». Os juramos que no tenemos la culpa, es lo que hay. Para compensar una buena ración de deporte alejará los más oscuros pensamientos. «Emilio Sánchez Vicario» mano a mano con vuestro ordenador os darán unas clasecitas de tenis y si sois buenos alumnos incluso podréis vencer al imprevisible McEnroe. Junto a ellos y relacionados también con el deporte, aunque en este caso se trate de conducir, los cinco juegos protagonistas de nuestra portada. Velocidad para todos los gustos en esta frenética carreta en las listas de ventas. Nosotros os los presentamos, uno a uno, con sus características y nuestra opinión para que os hagáis una idea.
Este mes, también hemos incorporado una sección nueva. La consola de Sega aparecerá a partir de ahora en nuestras páginas. De momento os presentamos los juegos, pero prometemos próximamente publicar mapas y trucos. Observaréis que este número no incluye la habitual sección de recreativas, la razón es muy sencilla, todas las novedades se encuentran en una gran Feria que se celebra en Barcelona en estas fechas; en febrero prepararemos un amplio reportaje sobre la feria y allí podréis ver lo que se cuece en la vanguardia del soft. De momento nada más, excepto recordaros que el próximo número incluirá nuevas sorpresas. Hasta la próxima y feliz año nuevo.

La redacción.

FLASH

Arancha Super Tenis



Arancha Sánchez Vicario acaba de firmar un contrato en exclusiva con Delta Software para protagonizar un nuevo juego de tenis, cuando todavía es noticia el fichaje de su hermano por otra popular compañía. El juego que llevará el nombre de «Arancha Super Tenis», será publicado el próximo verano y aparecerá en todos los formatos, tanto de 8 como de 16 bits. Curiosamente la firma del contrato se celebró el día del cumpleaños de Arancha, quien recibió como regalo un St de la firma Atari.

European Computer Trade Show: Mucho más que una feria



Como el año pasado por estas fechas, se prepara ya la segunda edición de la European Computer Trade Show que tendrá lugar en el Business Design Centre de Islington (Londres) entre los días 1 y 3 del próximo mes de Abril.

Según palabras de sus propios organizadores, el ECTS es el perfecto forum que las compañías especializadas en informática recreativa y de pequeños negocios necesitan para llegar a acuerdos en un entorno relajado, estrictamente reservado para profesionales.

La ECTS va camino de convertirse en una de las manifestaciones informáticas más importantes de Europa y en el marco de esta exposición se presentarán este año todas las novedades procedentes de Europa. Además tendrán lugar importantes seminarios sobre los Multimedia y las consolas de videojuegos, y por primera vez se otorgarán este año, con la colaboración de las más importantes revistas Europeas, los premios del software y hardware que reconocerán los más importantes logros de las diferentes empresas. Estos premios, denominados European Trade Awards, se dividen en las siguientes categorías:

Software de Entretenimiento:

Mejor Animación
Mejores Gráficos
Mejores Efectos Sonoros
Mejor Arcade
Mejor Juego de Acción
Mejor Conversión de Máquina Recreativa
Mejor Juego de Aventuras
Mejor Juego de Role-Play
Mejor Juego de Estrategia
Juego más Original
Mejor Simulador de Vuelo
Mejor Simulador Deportivo
Mejor Programa Educacional
Juego Promesa
Compañía de Software del Año
Juego del Año
Mejor Utilidad

Pequeños Negocios
Mejor programa para:

Amiga
Atari
PC

Mejor paquete de software en los siguientes campos:

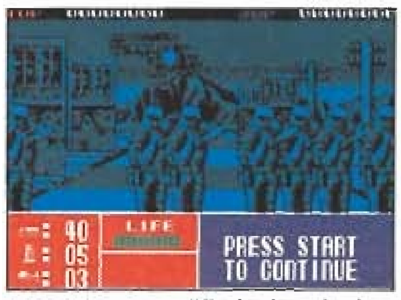
Procesador de texto
Gráficos
Bases de Datos
Autoedición
Redes Locales
Mejor Utilidad

En cuanto a Hardware:
Mejor Ordernador
Mejor Impresora

OPERATION THUNDERBOLT

- ***OCEAN***
- ***SPECTRUM, AMSTRAD COMODORE***
- ***V. Comentada: Spectrum***

Una de las conversiones más esperadas del pasado año ha llegado, por fin, a nuestras manos; se trata de «Operation Thunderbolt», la secuela que Taito creara a partir de su legendario «Operation Wolf» y que Ocean ha convertido en un sensacional juego de ordenador.

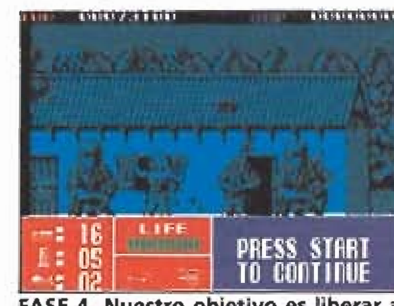


FASE 1. La mayor dificultad son los helicópteros.


FASE 2. Tras las ventanas se ocultan cientos de soldados.



FASE 3. La acción transcurre a bordo de un jeep.



FASE 4. Nuestro objetivo es liberar a los prisioneros.

Dos mejo

Aunque a primera vista cabría decir que «Operation Thunderbolt» resulta prácticamente idéntico en cuanto a su desarrollo y objetivos a «Operation Wolf», la verdad es que esta segunda parte ofrece una serie de novedades destacables.

La más llamativa de todas es, sin duda, la posibilidad de que dos jugadores participen simultáneamente en la misión, algo que ya incluía la máquina original y que dota al juego de un grado de adicción y espectacularidad incomparable.

También es destacable el hecho de que el número de fases a completar se ha visto elevado a ocho, así como la incorporación, en algunas de ellas, de una perspectiva tridimensional totalmente diferente al «scroll» lateral que caracterizase a «Operation Wolf».

La última diferencia a la que vamos a hacer mención, antes de pasar a comentaros el desarrollo y características del juego, es que mientras que en «Operation Wolf» el paso de uno a otro nivel se obtenía eliminando cierto número de enemigos, que quedaba reflejado en el marcador, en «Operation Thunderbolt» las fases tienen una determinada longitud fija, de forma tal que sólo al llegar al final del mapeado de un nivel podremos acceder al siguiente.

La misión

Nuestro objetivo consiste en recorrer completamente cada una de las ocho fases que componen el juego, si bien, al igual que ocurría en «Operation Wolf», en algunas de ellas tendremos que rescatar a un determinado número de prisioneros para que se nos permita continuar la partida.

Todas las fases impares están realizadas con una técnica tridimensional con perspectiva frontal, mientras que las pares, a excepción de la octava, utilizan el «scroll» lateral.

En la primera fase encontraremos como mayor dificultad la aparición, por la parte superior de la pantalla, de una buena cantidad de helicópteros, que pueden ser destruidos o bien mediante el uso de una granada o bien acertándoles con, al menos, tres impactos de nuestras balas.

En la segunda fase, por su parte, nos enfrentaremos a dos grandes peligros que son los soldados que nos ametrallan ininterrumpidamente desde las ventanas de algunos edificios y los soldados que desde el fondo del escenario (por ello su tamaño es menor) nos lanzan granadas. En ambos casos y si no queremos que nuestra energía quede reducida a cero, en un abrir y cerrar de ojos, tendremos que tratar de eliminarlos rápidamente. En la fase tercera nos encontraremos a bordo de un jeep, y como única novedad encontraremos la presencia de rápidos aviones que nos atacarán con misiles; requieren varios impactos para ser destruidos, si bien dado el corto espacio de tiempo que permanecen en pantalla es realmente difícil deshacerse de ellos (a veces resulta incluso menos descabellado tratar simplemente de destruir los misiles que nos lanzan).

La fase cuatro nos coloca, por primera vez, ante el reto de conseguir liberar al máximo número de prisioneros que nos sea posible, para lo cual tendremos que disparar a las puertas en el punto al que señala un pequeño letrero mercado con la inscripción «Fire». Una vez hecho esto veremos aparecer algo más a la derecha de la puerta al prisionero con los brazos levantados tratando de llegar hasta el lateral izquierdo de la pantalla, siendo importante que cuidemos de no dispararle o acabaremos con su vida. Otra novedad de esta fase es que en su parte final nos tendremos que enfrentar, cara a cara, contra un enemigo especial que nos disparará ininterrumpidamente; como ya os estaréis imaginando necesitaréis acerta-

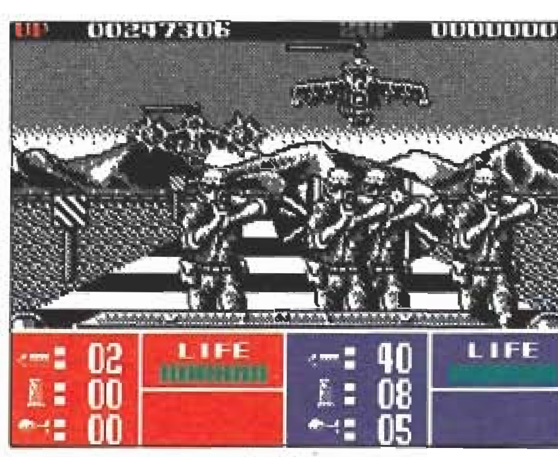




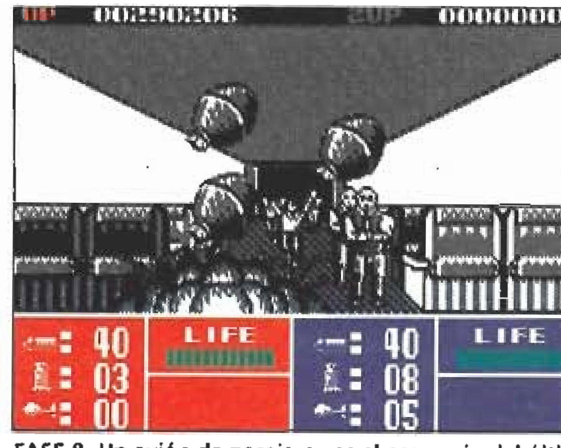
FASE 5. Los paracaidistas hacen su aparición en escena. Es importante no dejarlos llegar al suelo.



FASE 6. Este nivel es similar al cuarto y presenta un enemigo especial de final de fase.



FASE 7. Ninguna novedad importante, se mantiene la adicción por encima de todo.



FASE 8. Un avión de pasajeros es el escenario del último nivel. Da paso a una espectacular escena.

que uno

le con vuestros disparos una cantidad de veces más que respetable antes de que consigáis eliminarle.

En la fase quinta nos encontraremos una nueva sorpresa; se trata de paracaidistas que aparecen por la parte superior de la pantalla y que una vez llegan al suelo comienzan a disparar, por lo cual resulta imprescindible, o por lo menos aconsejable, tratar de no dejarles llegar al suelo con vida.

La fase sexta tiene un desarrollo exactamente similar al de la cuarta tanto por el hecho de que tendremos que rescatar nuevamente prisioneros, por el mismo procedimiento, como por el hecho de que al final de la fase tendremos que eliminar a un enemigo especial.

En la fase séptima y penúltima no encontraremos ninguna novedad sustancial, ya que su desarrollo es idéntico al de todos los niveles impares. No ocurre así en la octava, la última de nuestra misión, donde nos encontraremos frente al pasillo central de un avión a través del cual corren tanto terroristas como pasajeros, siendo nuestro cometido obviamente tratar de eliminar al máximo número de los primeros cuidando de no disparar por accidente a los segundos. Como colofón al juego acometeremos una escena que se está convirtiendo ya en inevitable dentro de los juegos de Ocean: uno de los terroristas ha tomado por rehén al piloto del avión y tendremos que tratar de eliminarle cuidando de que nuestros disparos no hagan blanco en su prisionero. Si lo conseguimos se nos concederán distintos tipos de bonús y a continuación se nos devolverá al comienzo de la primera fase.

Los objetos

A lo largo de la misión podremos recoger diferentes tipos de objetos que caerán de la parte superior de la pantalla. Además de granadas y de cargadores, imprescindibles pues nuestra munición se irá agotando a medida que la utilicemos (pudiendo darse el caso incluso de que nos quedemos desarmados e indefensos), aparecerán también botellas de energía que repondrán ésta parcialmente.

Otros objetos de utilidad que podremos recoger son la ametralladora, que nos permite disparar más rápidamente, y la visión láser, que aumenta el tamaño del cursor que marca el punto al que apuntamos (en un principio éste está representado por un diminuto y difícilmente distinguible pixel).

Nuestra opinión

«Operation Thunderbolt» es una fantástica conversión con la que Ocean nos vuelve a demostrar que es una consumada especialista. Aparte de esto es también destacable el hecho de que aunque «Operation Thunderbolt» es obviamente muy similar a su antecesor, incluye una serie de detalles novedosos que le hacen superar notablemente a éste.

En todo lo referente a los aspectos técnicos al juego no se le puede reprochar prácticamente nada, pues tanto a nivel gráfico, como sonoro o en todo lo relacionado con los movimientos y los «scrolles» el programa está cuidado al máximo. Tan solo resulta criticable, en cierto modo, el, a nuestro gusto, excesivo nivel de dificultad del programa, si bien vosotros, que al fin y al cabo sois los auténticos especialistas, deberéis ser los que juzguéis sobre este particular.

J.E.B.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		9
Gráficos:		
Originalidad:		


CLOUD MASTER


TENNIS ACE


PSYCHO FOX


DYNAMITE DUX



DEAD ANGLE



RAMBO III


GHOSTBUSTERS


BATTLE OUT RUN

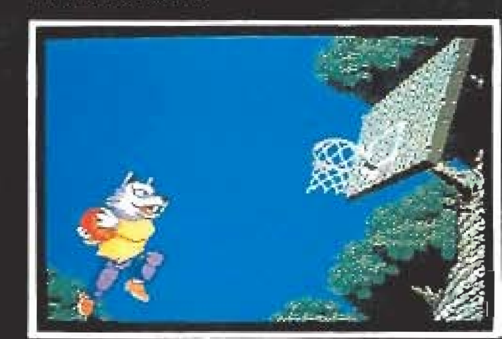


THUNDER BLADE



CALIFORNIA GAMES


GREAT GOLF


BASKETBALL NIGHTMARE



SEGA, LA MARCA LIDER EN LAS MAQUINAS RECREATIVAS, HA CREADO LA MAS AVANZADA CONSOLA DE VIDEO-JUEGOS PARA QUE CONVIERTAS LA "CAJA TONTA" EN UNA CAJA LLENA DE SORPRESAS.



SEGA® MASTER SYSTEM/Power Base

POWER

CONTROL 1



... LAS MAQUINAS RECREATIVAS EN CASA

DISTRIBUIDOR EN ESPAÑA POR ACUERDO CON VIRGIN MASTERTRONIC, S. A., ERBE SOFTWARE, S. A., SERRANO, 240, 28016 MADRID. TEL. 458 16 58


SHINOBI
RASTAN
R-TYPE
RAMPAGE
ENDURO RACER
KUNG-FU KID
AFTER BURNER
SCRAMBLE SPIRITS
PRO-WRESTLING
WANTED
KENSEIDEN
SPACE HARRIER
剣聖伝
KENSEIDEN
PUSH START BUTTON
©SEGA 1988
HAZME UN FAVOR,
CONECTAME A UN SEGA®
SEGA MASTER SYSTEM
P.V.P. 19.900 PTS.
INCLUYE 2 PANELES DE CONTROL
Y EL JUEGO "HANG ON"
SI QUIERES RECIBIR MAS INFORMACION SOBRE LA VIDEOCONSOLA SEGA Y SUS FABULOSOS JUEGOS,
RELLENA Y ENVIA ESTE CUPON A VIRGIN MASTERTRONIC ESPAÑA, S. A.,
SERRANO, 240, 28010 MADRID.
NOMBRE
DIRECCION
C. POSTAL
TELEFONO
CIUDAD
PROVINCIA
EDAD

LIBROS

SISTEMAS OPERATIVOS

EL OS/2 A FONDO



350 págs. 3.180 ptas.

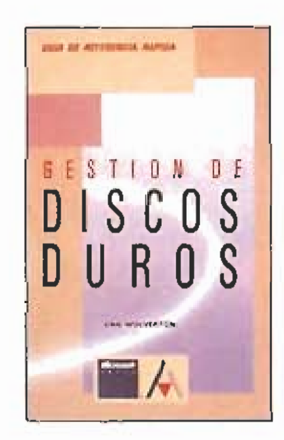
El OS/2 es un sistema operativo multitarea diseñado para servir de base a toda una nueva generación de programas interactivos. Precisamente uno de sus creadores, Gordon Letwin, arquitecto jefe de software de sistemas de Microsoft, es también el autor de este libro, en cuyas páginas se desarrollan temas como: el sistema multitarea, el interfaz del usuario, el enlace dinámico, la gestión de memoria, la comunicación entre procesos o el gestor de presentaciones.

G. Letwin ****

Anaya	NIVEL «C»

DISCOS DUROS

GESTIÓN DE DISCOS DUROS



134 págs. 1.080 ptas.

Esta guía, concebida en un formato muy manejable, ofrece al usuario información práctica sobre cómo gestionar eficientemente el disco duro de cualquier ordenador PC o PS/2, abordando a lo largo de su desarrollo cuestiones acerca de cómo preparar un disco duro para ser usado, cómo organizar los ficheros y directorios, cómo crear ficheros por lotes para ahorrar tiempo o cómo realizar copias de seguridad de un disco duro.

L. Wolverton **

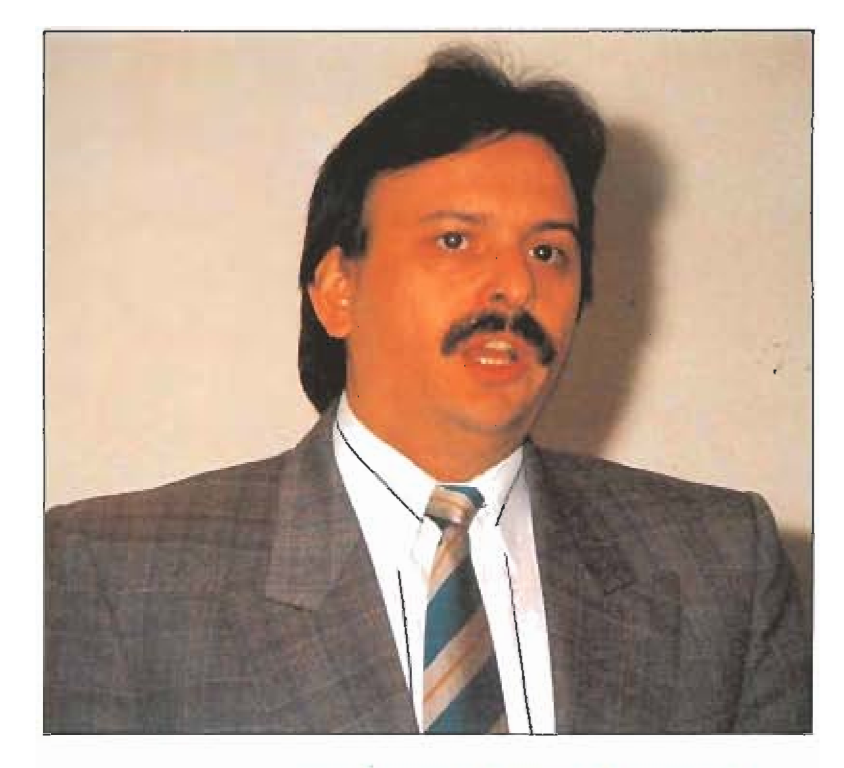
Anaya	NIVEL «I»

•PÉSIMO **FLOJO ***NORMAL ****BUENO *****MUY BUENO

NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

ENTREVISTA

El pasado mes tuvimos oportunidad de visitar la sede en Londres de Mirrorsoft. Allí mantuvimos una interesante conversación con Peter Bilotta, su director que os presentamos a continuación.



PETER BILOTTA

DIRECTOR GERENTE DE MIRRORSOFT

El propio Peter Bilotta, director gerente de la compañía nos dedicó unos minutos de su tiempo, que aprovechamos para averiguar cuál es su opinión del mumdo del software y hacia dónde se dirige este mercado.

Desde hace ya algún tiempo, la compañía Mirrorsoft está fuertemente especializada en programas para 16 bits. ¿Cree usted que el concepto de programa para ordenadores de 16 bits difiere radicalmente en su planteamiento respecto del de 8 bits?

El usuario de 16 bits prefiere juegos mucho más complejos que el de 8 bits. Pretende que un juego le dure varios meses, que sea complicado de acabar. Si consigue dominarlo en poco tiempo es probable que se sienta defraudado, puesto que busca algo que se corresponda con lo que ha pagado por ello. Por ejemplo, nuestro programa «Bloodwych» seguro que todavía no lo ha completado nadie.

¿No es probable, en alguna medida, que este grado de dificultad desanime al jugador?. Su programa «Interphase», por ejemplo, es un juego complicado. ¿Hasta qué punto puede interesarse por este tipo de producto un público juvenil?.

En el caso concreto de «Interphase» puede jugarse en realidad a dos niveles: como un juego arcade, con la posibilidad de eliminar los enemigos disparando, etc. y como un juego de estrategia, ya que es necesario planear cuidadosamente cada acción.

En la línea de arcade puro hemos lanzado recientemente Xennon II, que ha tenido en Inglaterra una acogida muy favorable por parte de la crítica especializada.

¿Piensa usted que la industria debe adecuarse a los deseos del usuario o, por el contrario, adelantarse a éste, obligándole a consumir lo que la industria propone?

Vayamos por partes. Desde nuestro punto de vista, las revistas de informática, y más concretamente Micromanía, tienen la misión de informar no sólamente de los programas que hay en ese instante sino de los que habrá mañana o en un futuro más o menos lejano y lo mismo ocurre con el hardware. Aunque en España entendemos que el mercado de los 16 bits no está todavía suficientemente desarrollado (Amiga y Atari), si que hay un elevado número de usuarios de 8 bits que está pensando en cambiarse, de forma más o menos inmediata, a alguno de estos ordenadores. No leen las páginas de 16 bits porque tengan un ordenador de este tipo, sino porque les gustaría tenerlo.

¿No existe otra alternativa al 16 bits, como por ejemplo las consolas?

No cabe duda que el 16 bits es el futuro. Somos una compañía dedicada especialmente a este mercado y creo que la más importante. Apostamos mucho por las nuevas tecnologías y desde luego nos interesa que el mercado avance también en España. Pero, aún hay más. Llevamos, por ejemplo, unos cuantos años investigando en el tema del CD ROM y los juegos de video interactivos porque estamos convencidos que ese es el futuro inmediato de los videojuegos, una vez que se consolide el mercado de 16 bits. Probablemente hasta dentro de 3 o 5 años no veremos resultados positivos en este terreno.

Sin embargo en España el mercado de 16 bits está muy lejos aún no sólo de consolidarse sino de instaurarse. ¿Qué explicación puede tener este hecho desde su punto de vista?

Respecto al desfase que existe entre el mercado europeo y el español en cuanto al parque de ordenadores instalados de 16 bits creo que España puede ser diferente pero no tanto. La media de usuarios europeos de ordenadores de 16 bits es de veintiseis años y lo cierto es que este tipo de máquinas no sólamente son apropiadas para el juego, sino para el entretenimiento en general.

No comprendo lo que ocurre con el mercado español. Mientras que el británico es un reflejo de lo que ocurre en Estados Unidos y ciertamente, casi todos los paises europeos lo son, —con un significativo incremento (con más o menos retraso) del parque de ordenadores de 16 bits—, en España no deja de ser un mercado residual. Esto nos perjudica a todos: a los productores de soft y a los propios usuarios. España va demasiado lenta en este aspecto.

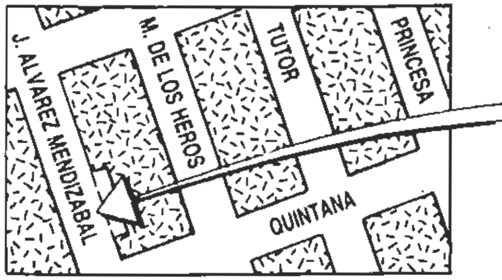
Además hay un problema latente que puede crear una catástrofe de la industria española del sector. Puesto que la producción local es bastante escasa o por lo menos insuficiente para abastecer a todos los usuarios, hay un 85 o 90 por ciento de programas que son traídos de Inglaterra u otros mercados. En Inglaterra, un gran número de productores de soft ha abandonado actualmente la línea de programas de 8 bits, por lo que en breve, pongamos un año, la disminución de programas va a ser tan alarmante que prácticamente todos los usuarios que en este tiempo no se hayan planteado un cambio en su ordenador y lo hayan realizado, se van a ver desabastecidos de programas, o por lo menos sin acceso a las novedades y grandes lanzamientos.

Una última pregunta: usted ha dicho antes que cree en los ordenadores de 16 bits como máquina de entrenimiento. Sin embargo, las compañías fabricantes de ordenadores de 16 bits, concretamente Atari y Amiga, quieren presentar su producto como una herramienta para el diseño, los gráficos, el sonidos y la gestión que, ocasionalmente, puede convertirse en una máquina para jugar. Tienen una gran reticencia a asociar su nombre con el sector del videojuego, como si esto les restara prestigio.

Las compañías de hardware (Atari y Amiga) tienen que reaccionar y darse cuenta de que sus máquinas son, en realidad, de entretemiento, pudiendo tener a veces, como utilización marginal, otras aplicaciones, pero no al revés. Tienen que cambiar su política de marketing. En este sentido las compañías de soft estamos trabajando al máximo para demostrar con nuestros producto hasta qué punto tenemos razón con este planteamiento y que se conozcan las posibilidades reales de estas máquinas a nivel de entretenimiento. Esto es un hecho innegable y en toda Europa se ha comprendido así. No se por qué España iba a ser diferente. ■

"Hay que pasarse cuanto antes al 16 bits: es el futuro"

Domingo Gómez



COCONUT

POR TELEFONO TU JUEGO EN CASA EN 72 HORAS*
TEL. (91) 248 54 81
*(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACEN)



C/ ÁLVAREZ MENDIZABAL, 54
(ANTES VÍCTOR PRADERA)
28008 MADRID
METRO: ARGÜELLES

SPECTRUM

	C	D
ALTERED BEAST	1200	1900
A TODA MAQUINA	1350	2250
AMC	975	1950
BATMAN THE MOVIE	1200	1900
BOMBER	1200	1900
BEACH VOLLEY	875	1900
COLECCION DINAMIC 90	1450	2500
CAZAFANTASMAS 2	1200	1900
CABAL	1200	1900
CAPITAN TRUENO	1200	1950
CHASE Q.H.	1200	1900
CHUCK YEAGER'S 1.0	1200	1950
CHESS PLAYER 2150	1200	2450
CONTINENTAL CIRCUS	1200	1950
DIMENSION OMEGA	975	1950
DRAZEN PETROVIC BASKET	1200	1900
DR. DOOMS REVENGE	1100	2250
E. BUTRAGUEÑO II	1200	1900
E. SANCHEZ VICARIO	1200	1900
FIGHTING SOCCER	975	1900
FOOTBALL MANAGER II	1200	2450
FÚTBOL MASTER MICHEL	1200	1950
GALACXI FORCE	1200	1900
GHOULS I GHOSTS	975	1900
GAZZA SOCCER	875	1995
HARD DRIVIN	1200	1900
HYPSYS	975	1950
INDIANA JONES	1200	1900
JABATO	975	1950
KICK OFF	1200	2250
LIVINGSTONE SUPONGO 2	1200	1900
LOS INTOCABLES	1200	1900
MR. HELI	975	1900
MOT	1200	2250
MOON WALKER	1200	1900
MYTH	975	1900
OPERATION THUNDERBOAT	1200	1900
PICTIONARY	1995	2750
POWER DRIFT	1200	1900
P-47	975	1900
RALLY CROSS	1200	2250
RICK DANGEROUS	975	1900
SHINOBI	1200	1950
SATAN	1200	1950
SUPER WONDER BOY	975	1900
STRIDER	875	1900
TINTIN EN LA LUNA	1200	2250
TURBO OUT RUN	1200	1900
TUSKER	975	1950
VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA	1200	1900
WARGAMES:		
ANCIENT BATTLES	2900	
AUSTERLIZ	2600	
ANNALS OF ROME	2600	
ARNHEM	650	
BATALLA DE INGLATERRA	650	
MALVINAS 82	650	
OTAN ALERTA	650	
RATAS DEL DESIERTO	650	
WAR IN MIDDLE EARTH	1200	1950
WELL AT WATERLOO	2600	

AMSTRAD

	C	D
ALTERED BEAST	1200	1900
A TODA MAQUINA	1350	2250
AFTER THE WAR	975	1950
AVENTURA ORIGINAL	875	1950
BATMAN THE MOVIE	1200	1900
BOMBER	1200	1900
BEACH VOLLEY	875	1900
BUFFALO BILL	1200	2450
BARBARIAN II	875	1900
CAPITAN TRUENO	1200	1950
CHASE Q.H.	1200	1900
COLECCION DINAMIC 90	1450	2500
CONTINENTAL CIRCUS	1200	1950
CABAL	1200	1900
CHESS PLAYER 2150	1200	2450
CHUCK YEAGER'S 1.0	1200	1950
CAZAFANTASMAS 2	1200	1900
DIMENSION OMEGA	975	1950
DR. DOOMS REVENGE	1100	2250
DRAZEN PETROVIC BASKET	1200	1900
E. BUTRAGUEÑO II	1200	1900
FREDDY H. MANHATTAN	975	1950
FIGHTING SOCCER	975	1900
FUTBOL MASTER MICHEL	1200	1950
FOOTBALL MANAGER II	1200	2450
GALACXY FORCE	1200	1900
GHOULS I GHOSTS	975	1900
GAZZAS SOCCER	875	1995
HARD DRIVIN	1200	1900
HYPSYS	975	1950
INDIANA JONES	1200	1900
JABATO	975	1900
KICK OFF	1200	2250
KNIGHT FORCE	875	1995
LIVINGSTONE SUPONGO 2	1200	1900
LOS INTOCABLES	1200	1900
MYTH	975	1950
MR. HELI	975	1900
MOT	1200	2250
MOONWALKER	1200	1900
OPERATION THUNDERBOLT	1200	1900
P-47	975	1900
PICTIONARY	1995	2750
PINBALL MAGIC	875	1995
PERICO DELGADO	1200	1900
POWER DRIFT	1200	1900
RALLY CROSS	1200	2450
RICK DANGEROUS	975	1900
SHINOBI	1200	1950
SATAN	1200	1950
SUPER WONDER BOY	975	1900
STRIDER	875	1900
TINTIN EN LA LUNA	1200	1900
TURBO OUT RUN	1200	1900
TUSKER	975	1900
TOP BY TOPO	1200	1900
TIME SCANNER	875	1900
VIAJE AL CENTRO TIERRA	1200	1900
VOLLEY SIMULATOR	875	1900
WAR IN MIDDLE EARTH	975	1950

COMMODORE 64 - 128

	C	D
A TODA MAQUINA	1350	
ASPAR	875	
BATMAN THE MOVIE	1200	
BOMBER	1200	
CABAL	1200	
CHASE Q.H.	1200	
CONTINENTAL CIRCUS	1200	
FOOTBALL MANAGER II	1200	
GALACXY FORCE	1200	
GHOULS I GHOSTS	975	
INDIANA JONES	1200	
KICK OFF	1200	
MYTH	975	
MOONWALKER	1200	
P-47	1200	
SHINOBI	1200	
STRIDER	875	
TIME SCANNER	875	
TURBO OUT RUN	1200	
WAR IN MIDDLE EARTH	1200	
RESET PARA POKEAR (PORT)	1500	

MSX

A. TODA MAQUINA	1350	—
ASPAR	875	—
AFTER THE WAR	975	1950
BARBARIAN II	875	—
CAPITAN TRUENO	1200	1950
CHASE Q.H.	1200	—
COLECCION DINAMIC 90	1450	2500
CORSARIOS/MUTAN ZONE	875	—
CONTINENTAL CIRCUS	1200	—
DRAZEN PETROVIC BASKET	975	—
DIMENSION OMEGA	975	—
E. SANCHEZ VICARIO	1200	—
E. BUTRAGUEÑO II	975	—
FUTBOL MASTER MICHEL	1200	2500
HYPSYS	975	—
PERICO DELGADO	975	—
SHINOBI	1200	—
SATAN	1200	—

PCW 8256-8512

ACE (SIMULADOR)	3500
BOB WINNER	2500
BATMAN	3000
CORSARIOS	3500
COLOSSUS CHESS 4	3200
GRAND SLAM (TENIS)	3500
GONZZALEZZ	3500
HEAD OVER HEELS	3200
XROM EL GUERRERO	3500
LIVINGSTONE SUPONGO	3500
LAST MISSION	3500
MOT	3500
PCW CHALLENGER	3500
PAK PCW (5 JUEGOS)	3500
STRIP POKER	3800
SKY WAR	3500
TERRACOM	3500
ULISES	2500

JOYSTICK'S

CAPITAN GRANT	1950
CHALLENGER	750
CHEETAH STAR PROBE	2800
KONIX +2+3	2800
KONIX	2500
KONIX AUTOFIRE	2800
GUNSTICK (SP.AM.MSX.C64.PC)	5900
MEGABLASTER	1500
MAGNUM	3200
NAVIGATOR	3500
PRO 300 X	2500
PRO 5000	2800
PHASOR ONE	3200
QUICK SHOT I	1100
QUICK SHOT II	1500
STICK BALL	900
THE CRUISER	2900
TELEMACH 200 (NUEVO)	7600
TELEMACH E. PC + TARJETA	12800
TELEMACH DOBLE	13000
ZERO-ZERO JUNIOR	1200
ZERO-ZERO WINNER	2700
ZERO-ZERO AOS	3500
ZERO-ZERO PC 1512-1640	7500
JOYSTICK PC+TARJETA	6000

MATERIAL

AMSTRAD:	
ARCHIVADOR 5.25" 100 U.	2800
ARCHIVADOR 3" 80 U.	2200
ALMOHADILLA RATON	900
MULTIFACE TWO	16500
DISCOLOGY 3	6000
AMPLIFICACION MEMORIA (CPC)	12500
MODULADOR TV «M-1»	9500
CINTA IMPRESORA PCW	1200
CINTA DMP 2000-3000	850
CABLE CASSETTE 6128	1200
CABLE 2 JOYSTICKC (CPC)	2200
CABLE PROLONGADOR 464	1500
CABLE PROLONGADOR 6128	2200
SPECTRUM:	
MULTIFACE 48-128 +3	11900
MULTIFACE THREE	10700
MULTIFACE THREE + CONECTOR	11900
KEMPSTON	2200
KEMPSTON +2+3	2800
MULTIJOYSTICK	3800
INTERFACE CENTRONICS +2	8900
RATON KEMSTON	12000
ALMOHADILLA RATON	900
CABLE CASETE +3	1200

PC 1512 - 1640 Y COMPATIBLES

AAARGH	2500*
AMC	2500*
ARNHEM	2250*
ARMY MOVES	1950*
AFRICAN RAIDER	2850*
BUFFALO BILL	2450*
BOMBER	2850
BATTLE CHESS	2500*
CAPITAN TRUENO	2500
COLLECCION DINAMIC 90	2500*
CHUCK YEAGER AFT 2.0	5000*
CRAZY CARS II	1990*
CHESSMASTER 2000	1900*
CONFLICT IN VIETNAM	5200
CRUSADE IN EUROPE	5200
DESICION IN DESERT	5200
DRAKER	2250*
DIMENSION OMEGA	1950*
E.S.S.-EUROPEAN SPACESIM.	4995
E. BUTRAGUEÑO	1995*
EMMANUELLE	2850*
FREDDY H. MANHATTAN	2500*
FUTBOL M. MICHEL	2500*
F-19 STEALTH FIGHTER	12000*
F-16 COMBAT PILOT (CAST)	4995*
F-16 COMBAT PILOT (EGA)	4995*
FLIGHT SIM. V.3 (CAST)	9950*
FOOTBAL MANAGER II	2450*
GIGANTES (5 JUEGOS)	3.750*
GRAND PRIX TENNIS	1900*
GRAND MONSTER SLAM	2850*
HERMES	4.995*
KNIGHT FORCE	2250*
KNIGHT GAMES	1900*
KULT	1900*
LEGEND OF DJEL	3150*
MENACE (EGA)	2250
MAGIC JOHNSON	2500*
MUTAN ZONE	1990*
OUT RUN	2250*
ONE ON ONE II	1900*
P-47	1990
POPULOUS	2250*
RALLY CROSS	2450*
ROLLER COASTER RUMBLER	2850*
RATAS DEL DESIERTO	2250
SKIDOO	2850*
SUBATTLE SIM	1995
TEENAGER QUEEN	1995*
TEST DRIVE	1900*
U.M.S. (WARGAME)	5800
ULISES	1990*
WARGAME CONST. SET	7200*
WAR IN MIDDLE EARTH	2500*
WORLD TOUR GOLF	1900*
ZANY GOLG	2500*
ZOMBI	1990
20.000 LEGUAS	2850*

*DISP. EN 3.5" CONSULTAR PRECIO

AMIGA

SOFTWARE:	
ANIMATE 3D	24000
DELUXE PAINT II PAL	13500
DELUXE VIDEOP PAL V1.2	13500
DELUXE PHOTOLAB	13500
EXPRESS PAINT	17000
KIND WORDS	13500
MUSIC CONSTRUCTION SET	13500
PHOTON PAINT	14000
ALMOHADILLA RATON	900
ARCHIVADOR 3,5" 80 U.	2200
LIBROS:	
AMIGA PROGRAMER GUIDE	4000
AMIGA HANDBOOK	4900
AMIGA ROM KERNEL	7400
GUIDE TO THE AMIGA	3900
INSIDE AMIGA GRAPHICS	4500
INSIDE AMIGA WITH C	5400
JUEGOS:	
ALTERED BEAST	2250
ARCHIPELAGOS	3900
ASSASSIN	2850
ASTERIX-EL GOLPE DE MENHIR	2850
BLOODWYCH	1990
BOMBER	2850
BEACH VOLLEY	1995
BEAM	1990
BUFFALO BILL	2850
BLOOD MONEY	2250
CONTINENTAL CIRCUS	2500
DRAGON NINJA	1995
ENTERPRISE	2500
EMMANUELLE	2850
FALCON	6900
FALCON MISSION DISK	3900
FOOTBALL MANAGER II	2450
F-16 COMBAT PILOT	4995
GAME SUMMER ED	1995
GALACXY FORCE	1995
GAZZAS SOCCER	1995
KICK OFF	2850
KNIGHT FORCE	2250
LEGEND OF DJEL	3150
MAGIC JOHNSON	2500
MINI-GOLF	1995
MYTH	1995
NIGHTDAWN	1990
POWER DRIFT	2350
P-47	1990
RALLY DRIVER	2850
SHADOW OF THE BEAST	2250
SHINOBI	2500
SKYDOO	2850
SUPER WONDER BOY	1990
SCORPION	2850
TRIVIAL PURSUIT	2750
WAR IN MIDDLE EARTH	2500
XENON 2	1990
20.000 LEGUAS	2850

ATARI ST

SOFTWARE:	
CARTUCHO BASIC 3.0	21000
DEGAS ELITE	5000
FLASH (COMUNICACIONES)	8500
OMIKRON BASIC 3.0	3900
OMIKRON COMPILADOR	9900
PAQUETE DE DESARROLLO	25000
PUBLISHING PARTNER	29000
PERSONAL DRAW ARTS 1	5600
PERSONAL DRAW ARTS 2	5600
PLUSPAINT ST	9300
MUSIC CONST. SET	7800
SUPER BASE PERSONAL	25000
TIME WORK	25000
TRUE BASIC	17900
ALMOHADILLA RATON	900
CABLE EUROCONECTOR	3900
CABLE JOYSTICK	900
FUNDA TECLADO 520-1040	1320
MANUEL DE BASIC	3000
JUEGOS:	
ALTERED BEAST	2250
ARCHIPELAGOS	3900
ASTERIX-GOLPE DE MENHIR	2850
ASSASSIN	2850
BEAN	1995
BLOODWYCH	1990
BOMBER	2850
BUFFALO BILL	2450
CONTINENTAL CIRCUS	2500
CALIFORNIA GAMES	2250
DRAGON NINJA	1995
ENTERPRISE	2500
F-16 COMBAT PILOT	4995
FOOTBALL MANAGER II	2450
GALACXY FORCE	1995
GAZZAS SOCCER	2250
GAME SUMMER ED	2250
KICK OFF	2850
KNIGHT FORCE	2250
LEGEND OF DJEL	3150
MINI-GOLF	2250
MYTH	1995
NIGHTDAWN	1995
PINBALL MAGIC	2250
P-47	1990
POWER DRIFT	2250
RALLY CROSS	2850
ROGET RABBIT	3150
ROBO COP	2250
SCORPION	2850
SKIDOO	2850
SHINOBI	2500
SOL NEGRO	2250
SUPER WONDER BOY	2250
SNOOKER BILLAR	2200
TOM Y JERRY	1995
TOUR TENNIS	2990
WAR IN MIDDLE EARTH	2500
XENON 2	2250
20.000 LEGUAS	2850

AMIGA 500 Y 2000

EQUIPOS AMIGA:

AMIGA 500	97500
AMIGA 2000	225000
AMIGA 500 + MON. COLOR	152500
AMIGA 2000 + MON. COLOR	278000
MONITOR COLOR 1084	57000
UNIDAD DISCO EXTERNA 3.5	26900
UNIDAD INTERNA 3.5 A-2000	18900
UNIDAD DISCO EXTERNA 5.25	37000
MEMORIA INTERNA 500 Kb (+RELOJ)	26900
A-520 INTERFACE PAL	6500
DIGI VIEW GOLD	28000
GEN LOCK «MINIGEN»	38500
MODEN 2400 B. EXTERNO	29900
COMMODORE PC-10-III + MON. MONOCROMO	144900
COMMODORE PC-10-III + MON. COLOR	184900



ATARI 520 1040 ST^{FM}

ESPECIFICACIONES TECNICAS

- PROCESADOR: MC68000, 16-32 bits a 8 Mhz.
  MEMORIA: RAM: 512 Kb RAM (520 ST™) 1024 Kb RAM (en el 1040 ST™) 192 Kb ROM.
- SISTEMA OPERATIVO: TOS con entorno gráfico GEM incorporados en ROM. GEM INCORPORADOS EN ROM.
  - UNIDAD DE DISCO (incorporada) de 3 1/2 pulgadas, doble cara y 726 Kb (formateados).
  - TECLADO: QWERTY extendido.
  - RESOLUCION DE PANTALLA: 320 × 200 (16 colores de una paleta de 512).
    640 × 200 (4 colores de una paleta de 512).
    640 × 400 (monocromo).
- CHIP DE SONIDO: 3 voces.
- INTERFACES: Modulador para conexión a TV, puerta para cartucho ROM, MIDI OUT, MIDI IN, disco flexible, disco duro, paralelo centronics, serie RS-232C, monitor.
- SOFTWARE INCLUIDO: (520 ST™ y 1040 ST™): 1 ST WORD (tratamiento de textos). NeoChrome (programa de graficos). ST Basic (Lenguaje de programación). DB Master ONE (Base de datos).



CONSOLA SEGA

ESPECIFICACIONES TECNICAS
- ROM 128 K
- RAM 128 K
- COLORES 64
- RESOLUCION GRAFICA 256 × 192
- AUDIO 3 GENERADORES DE SONIDO CON 4 OCTAVAS. 1 WHITE NOISE
- CARACTERES: 8 × 8 PIXELES MAXIMO 448
- SPRITES 8 × 8 PIXELS, MAXIMO 256
- SALIDA DE IMAGEN RF O RGB
- TIPO DE SOFTWARE: CARTUCHOS (1,2 Y 4 MEGAS) TARJETAS DE 256 K
MASTER SYSTEM INCLUYE:
- CONSOLA +2 MANDOS +JUEGO "HANG ON"

18.900 pts.

ACCESORIOS

PISTOLA (LIGHT PHASER) +3 JUEGOS	12900
GAFAS 3D+ADAPTADOR	12900
JOYSTICK CONTROL STICK	3400

JUEGOS SEGA

ALEX KID III	5900	LORD OF THE SWORD	5900
ALIEN SYNDROME	5600	PHANTASY STAR	8600
ALTER BEAST	5900	POWER STRIKE	5600
AFTER BURNER	5900	R-TYPE	6000
BLACK BELT	5600	RAMPAGE	5900
CYBORG HUNTER	5900	RASTAN	5900
CALIFORNIA GAMES	5900	RAMBO III	5900
DOUBLE DRAGON	5900	SHINOBI	5600
GHOSTBUSTERS	5900	SUPER WONDER BOY	5600
GOLVELLIUS	5900	THUNDERBLADE	5900
GREAT BASKETBALL	5300	VIGILANTE	5900
MENSEIDEN	5600	WORLD SOCCER	5300
KUNG FU KID	5600		

— POSIBLE FINANCIACIÓN EN TODOS LOS EQUIPOS
— ENVÍO DE MATERIAL A TODA ESPAÑA, CONSÚLTENOS.

SUPER OFERTAS

IMPRESORAS

MANNESMANTALLY	39000
NEWPRINT DP-130	45000
NEWPRINT DP-160	53000
STAR LC-10	45000
STAR LC-10COLOR	62000
STAR LC-24-10	69000
EPSON LX-800	52000
EPSON LQ-500	86000

DISCOS
10 DISCOS 5" DC DD CON ARCHIVADOR DE PLASTICO
650 pts.

DISCOS
10 DISCOS 3.5" DC DD CON ARCHIVADOR DE PLASTICO
1.900 pts.

TELEMACH

MESA TELEMACH	12000
JOYSTICK SIMPLE	7600
JOYSTICK DOBLE	13000
JOYSTICK PC (+ TARJETA)	12800

EN TIENDA
- OFERTAS ESPECIALES
- + de 1.000 ARTICULOS
- CLUB COCONUT
- ¡¡VEN A PROBAR LAS NOVEDADES!!

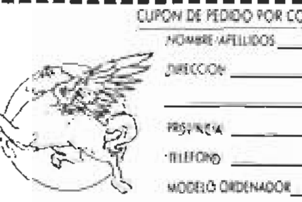
EQUIPOS ATARI

520 ST™ + MON. F. BLANCO	94.000
520 ST™ + MON. COLOR	129000
1040 ST™ + MON. F. BLANCO	129500
1040 ST™ + MON. COLOR	159000
MONITOR FOSFORO BLANCO	27000
MONITOR COLOR	59900
DISCO DURO 30 Mb	89900
UNIDAD EXTERNA 3.5"	24000
UNIDAD EXTERNA 5.25"	29000
MODEM + PROGRAMA "FLASH"	39000
RATON ST	6500
MULTIFACE ST	12000

OFERTA 1
ATARI 520 ST + 20 JUEGOS + 7 PROGRAMAS
74.000 pts.

OFERTA 2
ATARI 1040 ST + 7 PROGRAMAS
104.000 pts.

CUPON DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A COCONUT. C/ JUAN ALVAREZ MENDIZABAL 54 28008 MADRID



NOMBRE APELLIDOS ______ TITULOS ______ PRECIO ______
DIRECCION ______
PROVINCIA ______ LOCALIDAD ______
TELEFONO ______ C.P. ______
MODELO ORDENADOR ______ Gastos de envio 200
FORMA DE PAGO ☐ TALON ☐ CONTRA REEMBOLSO TOTAL

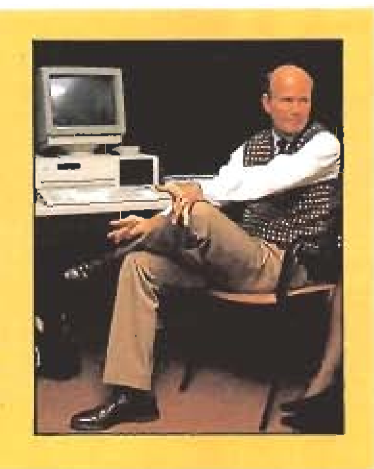
1.er CONCURSO NACIONAL DE INFORMÁTICA.

Premio Logic Control



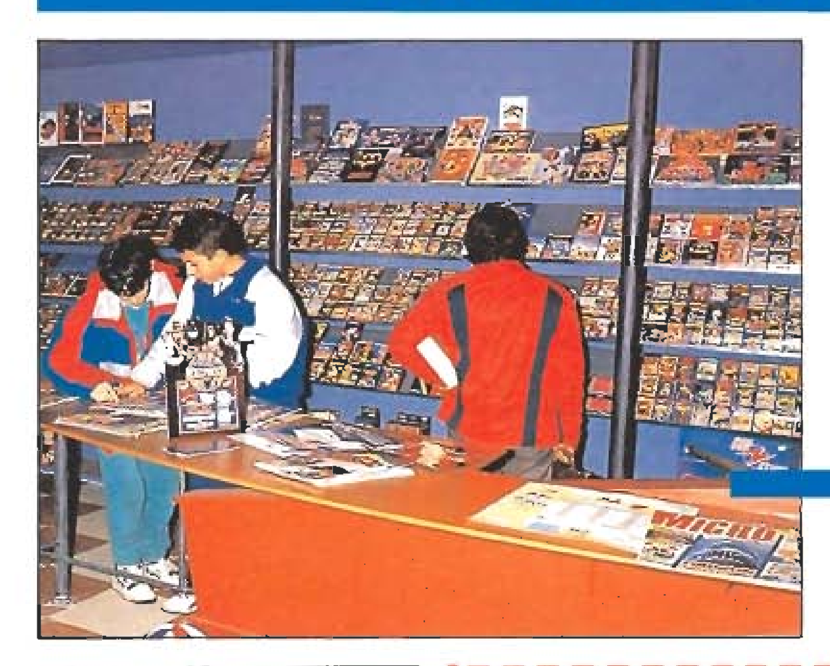
Logic Control acaba de hacer públicas las bases para participar en el 1.er concurso nacional de infomática. Esta iniciativa, a la que pueden tener acceso todos los proyectos inéditos de tema libre relacionados con Hardware o Software, ha sido creada para fomentar la investigación y el desarrollo de la ciencia informática en nuestro país , y cuenta con un premio de 10 millones para el proyecto ganador y un segundo premio de 2 millones. Los proyectos deben ser presentados antes del día 19 de abril en las oficinas centrales de Logic Control en Barcelona o bien en cualquier delegación o distribuidor en todo el país. Podéis solicitar más información gratuitamente en el teléfono: 900 30 10 10.

UNA AUTÉNTICA PELÍCULA



Aunque no todos los juegos editados por la compañía americana Lucasfilm Games, filial de su homónima en el cine, han recibido en España la difusión que se merecen, todo parece indicar que la situación va a cambiar a partir de ahora. Douglas Glen, director de la división de videojuegos, así nos lo comunicó en una reciente visita a España, en la que anunció que todas las aventuras y simuladores producidos por su compañía serán traducidos al castellano. La aventura gráfica de «Indiana Jones», de la que ya os hemos dado amplia información, será el primer programa traducido. Sin duda, la idea merece la pena. ¡Enhorabuena!.

TODO EL SOFTWARE A TU ALCANCE



Mail soft, empresa dedicada a la comercialización de videojuegos por correo, acaba de inaugurar una nueva sucursal de venta directa en Madrid. A partir de ahora los usuarios podrán visitar la tienda en la calle Santa María de la Cabeza n.° 1, donde podrán adquirir todas las novedades del mundo del software, tanto de firmas nacionales como extranjeras e incluso algunos programas no editados en España.

AVISO IMPORTANTE

Concurso SOPA de LETRAS del número 19

En el número pasado hemos convocado un importante concurso cuyo premio consiste en una auténtica máquina arcade.

Lamentablemente en la confección de la sopa de letras se ha deslizado un pequeño error que si bien no afecta a la mecánica del concurso ni a la forma de resolverlo, sí impide, sin embargo, una solución completamente stisfactoria de la frase clave.

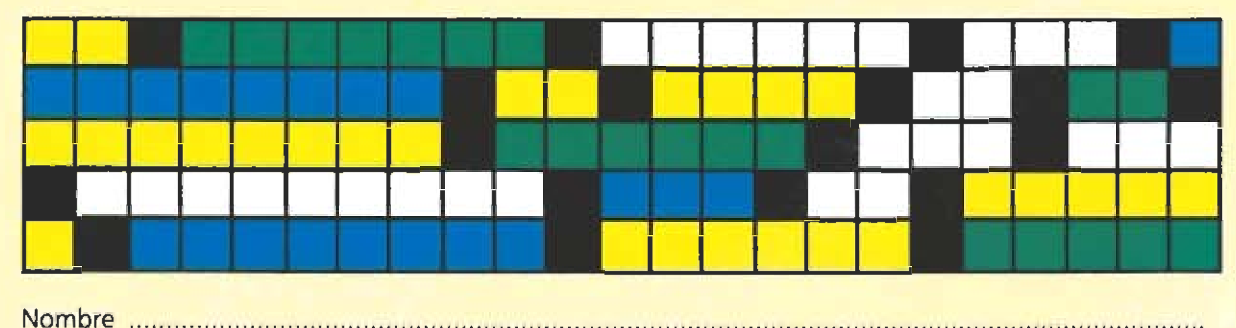
La errata consiste en que las letras «E» y «O» que figuran en la tercera línea, segunda columna y tercera lina, tercera columna de la sopa de letras están intercambiadas. En otras palabras, la tercera línea de la Sopa de Letras debe figurar «AOERL...» en vez de «AEORL...» que es como aparece por error.

Esta errata involuntaria, al ser una letra de color blanco y la otra azul, afecta a la solución de la frase final por lo que hemos decidido prorrogar el plazo de admisión un més más (hasta el día 31 de Enero) y en todo caso, dar por válidas las soluciones que hayamos recibido hasta el momento aunque contengan el citado error y las que hayan sido corregidas al darse cuenta del mismo la persona que resolvía el pasatiempo.

En todo caso, repetimos aquí el cupón de participación para todos aquellos que en un desesperado intento de encontrar la solución correcta lo hayan estropeado.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN CONCURSO SOPA DE LETRAS N.° 19

LA FRASE ES:



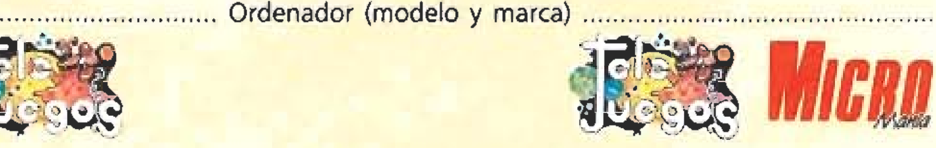
Nombre ....

Domicilio .... C.P ....

Población .... Provincia ....

Teléfono .... Ordenador (modelo y marca) ....





ERBE Y F.A.D.: NO A LAS DROGAS



No todo dentro del mundo del software y la distribución son negocios, fichajes y marketing. De vez en cuando los directivos de las distribuidoras españolas nos recuerdan que también ellos tienen su corazoncito, como lo ha hecho en este ocasión ERBE, que ha llegado a un acuerdo con la asociación F.A.D. (Fundacion de Ayuda contra la Drogadicción) para que en breve plazo de tiempo y de forma totalmente gratuita y desinteresada, todos los juegos distribuidos por ERBE incluyan durante su proceso de carga la pantalla que podéis contemplar junto a estas líneas.

Sin duda una más que plausible iniciativa para apoyar un mensaje que desde aquí suscribimos plenamente: no juegues con tu vida, di no a las drogas.

La leyenda está viva.

EL CAPITAN TRUENO



"

ólo el Abad Estanislao de Castiglione puede ayudarme.
Su misteriosa carta me tiene toda la noche en vela, pensando.
He de ir allí cuanto antes. Estoy desesperado, tengo que hablar con él. Sabe algo, lo presiento. Me ayudará, hace tiempo que somos amigos.
Crispín y Goliath me acompañarán al monasterio.
Tengo que verle a cualquier precio.
¡Oh, Dios. Sigrid. Juro por mi estirpe que te encontraré!"

Diciembre, 1119
Fragmento del diario del Capitán Trueno

PLAZA DE ESPAÑA, 18
TORRE DE MADRID, 27-5 28008 MADRID
VENTAS POR CORREO:(91) 542 72 87
(TRES LINEAS)
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: 673 90 13
(NUEVO TELEFONO)



Así se hizo... E.S.S.

La historia de Coktel Vision se remonta al año 1985. Desde entonces la compañía ha seguido una línea ascendente que provocó, hace ya unos meses, la aparición del sello Tomahawk que identifica a todos los juegos editados por la compañía. Dentro de este sello aparecerá próximamente E.S.S., un original simulador que os presentamos a continuación.



EL SIMULADOR DEL FUTURO

El «European Space Simulator», al que conoceremos a partir de ahora por «E.S.S.» es, sin duda, uno de los proyectos más ambiciosos de cuantos la popular compañía francesa ha emprendido hasta el momento. Su objetivo, controlar una estación espacial, es igual de ambicioso, sobre todo por lo novedoso del tema, que obliga al jugador a sumergirse en un mundo desconocido que además tiene lugar en un futuro no muy lejano, pero futuro al fin y al cabo.

La historia del juego se remonta a los orígenes de la compañía y a la singular personalidad de su director Roland Oskian.

En un primer momento tal vez lo más que sorprende es que una compañía que ha editado, entre otros, títulos tan populares como «El libro de la Selva», «Rogger Rabit» o «Asterix», de pronto decida abordar el mundo de la simulación en un campo inédito en nuestros ordenadores como es el de las naves espaciales. Sin embargo, todo tiene una explicación; basta con echar un vistazo al historial profesional de Roland Oskian, —director de Coktel Vision y artífice del proyecto— para averiguar los porqués de su interés por todo lo relacionado con el espacio.

Cuando él acababa de finalizar sus estudios comenzó a trabajar en Matra Espace, especializándose en investigaciones aeroespaciales. Esto le permitió desarrollar un amplio estudio sobre las nuevas configuraciones de satélites de la era industrial para el espacio. Intervino directamente, entre otras cosas, en las investigaciones sobre vuelos solares y sus resultados son todavía hoy utilizados en los satélites comerciales europeos. Desde que en 1985 fundó Coktel Vision en su mente estuvo siempre presente una idea: conseguir plasmar en un juego de ordenador su pasión por todo lo aeroespacial. Han pasado desde entonces muchos años, pero la lógica obligó a que el proyecto quedara relegado en un rincón hasta que la compañía consiguiera hacerse el nombre que hoy tiene y sus posibilidades económicas le permitieran embarcarse en esta gran aventura.

Un proyecto de lo desconocido

Por fin en 1988 contacta con varios estudiantes de la Escuela Central, uno de los centros de ingenieros más prestigiosos en Francia, para que estos realicen un estudio sobre la viabilidad de realizar una simulación real de una estación espacial, la primera fase del proyecto.

Simultáneamente Roland se puso en contacto con especialistas en tecnología informática en tiempo real que habían trabajado también en programas de animación en tres dimensiones con formas sólidas, —la técnica de tratamiento de gráficos que incorporan los simuladores más sofisticados últimamente—, para cuidar hasta el más mínimo detalle.

Este pre-estudio les llevó, ya en la fase de escenificación, a contactar con especialistas para estudiar el realismo de la mecánica orbital y las previsiones del futuro de la era industrial del espacio, ya que la acción del juego transcurriría durante el año 2010.



El equipo de Coktel Vision al completo. Roland Oskian, su creador —en el centro— ha seguido muy de cerca cada uno de los pasos de este futurista y original proyecto espacial.

Estos especialistas contribuyeron en gran medida en aumentar el realismo de la simulación que se mueven en campos muy diferentes de la técnica aeroespacial son:

— Jean Louis Lacombre, director adjunto a la división automática y de sistema de Matra Espace.

— Pierre Kaufeler, responsable de operaciones suelc-tierra-suelo de Esc Marecs en Francia.

— Beatrice Mulatier, responsable de contratos en el CNES (Centro Nacional de Estudios Espaciales francés)

— Jean Claude Amieux, Director de Division en Matra Espace.

Resultado de sus investigaciones el E.S.S. (European Space Simulator), que entonces no recibía todavía ese nombre, quedó constituido como un simulador en el que el jugador se convertía en piloto de una compañía privada, al que le encargaban la misión de poner en órbita una estación espacial, controlando directamente todas las tareas que podrían acompañar esta actividad: desde escoger la tripulación y el equipo , los satélites comerciales o de observación, a organizar viajes de reconocimiento por el espacio exterior, pasando por la construcción de la estación.

La puesta en marcha

Con la idea ya clara se pasó a la tercera fase del proyecto que consistía en la búsqueda de los elementos gráficos que pudieran escenificar la acción. En un primer momento Roland Oskian se puso en contacto con el Centro de Estudios Espaciales para acceder a los diferentes planos de la nave Hermes. Comenzaron sobre esta base a trabajar en los gráficos, pero los problemas inevitablemente tenían que surgir.



El juego incorpora múltiples opciones que permiten modificar los objetivos.



Los gráficos tridimensionales sólidos han sido realizados con sofisticadas técnicas.

Al poco tiempo y con la mayoría de los gráficos ya diseñados, tuvieron que comenzar de cero. La palabra Hermes estaba ya registrada como marca de pañuelos y no podía ser utilizado en un juego, lo que obligaba a modificar el título. Además las discursiones sobre la utilización de los diseños originales corrían el riesgo de convertirse en interminables y optaron por la solución más sencilla: suprimir el nombre Hermes y modificar los gráficos para evitar problemas legales.

Yannick Chosse (jefe de diseño de Coktel Vision), junto con Joseph y Kaki (dos grafistas de la compañía) trabajaron durante muchos meses en un Pc VGA para diseñar los gráficos utilizando herramientas de animación en tres dimensiones con gráficos sólidos.

Inference, compañía de programadores filial de Coktel Vision, en Burdeos, trabajaba simultáneamente en la programación. Mathieu Marciaq, Philippe Lamarque y Arnaud Delrue ponían en común todos sus conocimientos para desarrollar el simulador.

Probablemente el nombre de programadores y grafistas no os sonará en principio a nada. No será así si os contamos que juntos han desarrollado programas como «Enmanuelle», «African Raiders», «Lejend of Djel», «Skydoo», «Asterix y el golpe del mehir» y «Who framed Rogger Rabit» para St.

Los retoques finales

Como bien os podéis imaginar cuando un grupo de personas se ponen a trabajar en un juego muchas de las cosas que estaban previstas pasan a un segundo plano, mientras que otras son incorporadas al original. Así Mathie, que fue aclamado por todo el grupo como el más inquieto de la plantilla, se encargó de "buscarle las cosquillas" a las nuevas versiones. Gracias a su colaboración descubrieron elementos que incluso posteriormente no fueron utilizados como el «magnetoscopio», que dada su calidad pasó a formar parte de la galería de los imprescindibles para ser incorporado en un nuevo proyecto.



El «E.S.S.» ha superado tras muchos meses de actividad el período de pruebas.

Durante todo este tiempo Robin Aziosmanoff, el músico, buscaba los diferentes elementos relacionados con el tema espacial en películas, para ambientarse y buscar una melodía y unos efectos que dieran el máximo realismo al software.

Faltaba solamente la fase de optimización para que el proyecto se convirtiera en una realidad. Los programadores habían pasado ya en ensamblador todas las rutinas; era el momento de buscar astucias matemáticas para ganar tiempo, efectuar los retoques del escenario e insertar la música.

Todo este periodo de tiempo que utilizaron para chequear el programa provocó, —en boca de sus protagonistas— miles de disparates, noches en blanco buscando soluciones y muchos momentos de desesperación. Pero al final el «E.S.S.» se ha convertido en una realidad palpable y sorprendente que os deparará mucha sorpresas, ya que según sus autores es «la aventura más grande del próximo siglo» y cuando ellos lo dicen, por algo será. ■

Emilio SANCHEZ VICARIO *Grand Slam*







Spectrum, Amstrad, MSX,
Amstrad Disco, Spectrum + 3

¡POR FIN HA LLEGADO EL SIMULADOR DE TENIS QUE ESPERABAS!

"Made In Spain" ha creado un simulador tan completo que supera a todos los que hayas podido ver anteriormente.

Métete en el papel de nuestra gran estrella internacional del tenis, EMILIO SANCHEZ VICARIO, para disputar los cuatro grandes torneos que forman el circuito del GRAND SLAM: OPEN DE AUSTRALIA, ROLAND GARROS, WIMBLEDON y OPEN USA. Lucha por ganar a los SIETE MEJORES jugadores del mundo. Sus diferentes estilos de juego están simulados en tu ordenador.

Un novedoso y original sistema de control desarrolla una simulación INCREIBLEMENTE REAL de las estrategias del tenis. Este sistema permite no sólo el control del movimiento del jugador, sino también la selección del lugar donde se desea colocar la bola y el tipo de golpe que se quiere dar: DRIVE, REVES, DEJADA, GLOBO, VOLEA, SMASH... Lo que permite INFINITAS POSIBILIDADES para que tú juegues también al estilo que más te guste.

Además, el bloque gráfico desarrollado a partir de análisis de videos del propio jugador consigue una sensación de MOVIMIENTO HIPERREALISTA.

¡Intenta llegar a ser el NUMERO UNO con un gran CAMPEON!



ZIGURAT SOFTWARE. Avda. Betanzos, 85. Estudio 2
28034 MADRID. Tel.: (91) 739 30 23

DISTRIBUIDORES Y TIENDAS: ERBE, S. A.
C/ Serrano, 240. 28016 MADRID. Tel. (91) 458 16 58

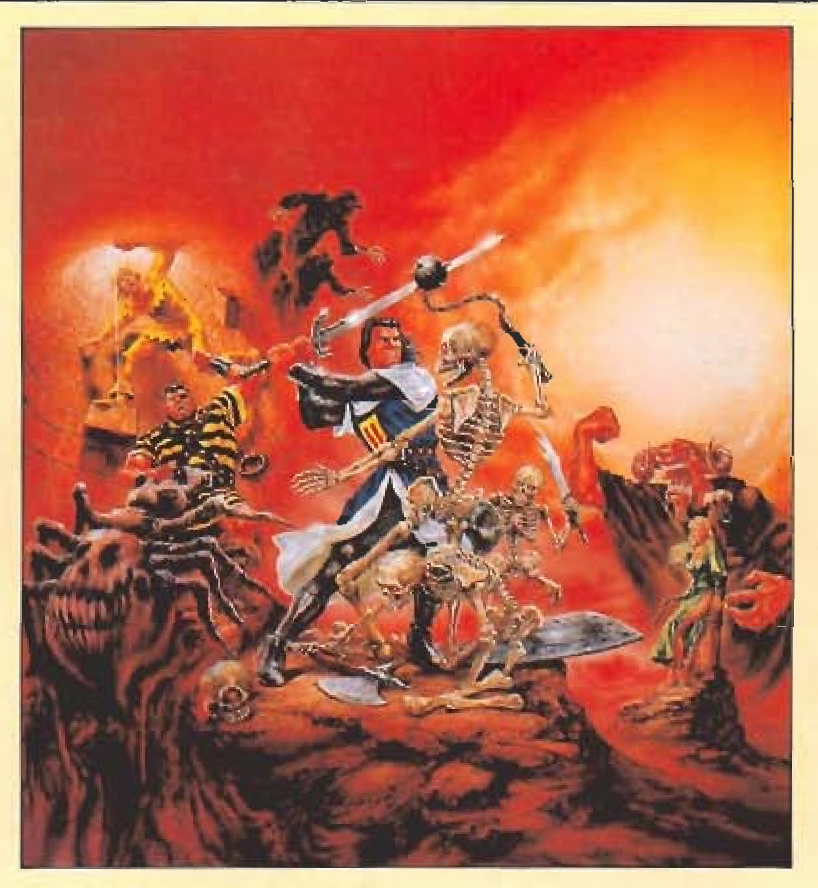
CAPITÁN TRUENO

Cómic y aventura

DINAMIC
Spectrum, Amstrad, MSX
V. Comentada: Spectrum

Como todos los años tanto las compañías nacionales como las extranjeras han reservado sus lanzamientos más espectaculares para la campaña invernal. Dinamic ha escogido, con este fin, un título que cuenta con las dos garantías primordiales para asegurarse ocupar uno de los primeros puestos de las listas de ventas: por una parte contar con un nombre conocido en su carátula, como lo es sin duda el del Capitán Trueno, uno de los personajes más legendarios del cómic español y por otra poder presumir de haber conseguido un juego con un grado de calidad insuperable.

«Capitán Trueno» es un trepidante arcade con ligeros matices de videoaventura, dividido en dos fases y que cuenta además con la posibilidad de que manejemos a lo largo de su desarrollo tres personajes distintos: el propio Capitán y sus inseparables compañeros de aventuras, Crispín y Goliath. Cada uno de ellos posee sus propias características, y a lo largo de nuestra misión deberemos escoger entre usar uno u otro, en función de la situación en que nos encontremos. El Capitán Trueno es capaz de correr, saltar y va armado con una espada que le permite defenderse y eliminar a los enemigos. Crispín, por su parte, es el único capaz de agarrarse, subir y saltar por las cuerdas, además de poder transitar por los estrechos pasadizos de algunas zonas; desgraciadamante no va armado, por lo cual está absolutamente indefenso ante cualquier ataque. Por último el gigantesco Goliath sólo puede saltar y dar puñetazos, pero no moverse, si bien sus dos movimientos mencionados



son con diferencia las armas más poderosas con que contaremos en nuestra misión.

Ésta consiste en recorrer completamente las dos fases que componen el juego (y que se cargan independientemente desde el cassette con la inevitable clave de acceso para la segunda) para intentar rescatar a Sigrid, la exuberante novia del Capitán.

Cada una de estas dos fases tiene sus propias características y desarrollo, e incluso existen distintas zonas diferenciadas dentro de cada fase. En la primera, por ejemplo, comenzamos nuestra misión en el exterior de un castillo en el que tendremos que introducirnos; más tarde recorreremos sus zonas superiores, sus pasadizos e incluso visitaremos una abadía; la nota común general sobre esta fase es que tendremos que ir realizando una serie de acciones para conseguir abrir puertas y pasadizos hacia nuevas zonas. En la segunda, por el contrario, nuestra mayor preocupación consistirá en tratar de ir memorizando las diferentes trampas del mapeado para conseguir paulatinamente llegar más y más lejos con nuestro protagonista.

Un factor de suma importancia a lo largo de todo el juego es el hecho de que los enemigos al


«Capitán Trueno» es un trepidante arcade con ligeros matices de videoaventura.


A lo laargo del juego manejaremos tres personajes, adecuados en situaciones concretas.

morir dejan una o dos monedas que podremos recoger. Pulsando la tecla de pausa accederemos a una pantalla de compra en la que tendremos oportunidad de canjear nuestro dinero por vidas extras, 99 unidades de energía o mayor potencia de disparo.

A nivel técnico el juego ofrece un nivel realmente bueno, y tanto los movimientos como los «scrolles» cumplen perfectamente. Los gráficos también aportan su granito de arena al conjunto, en general, si bien sin duda los factores más destacables del juego son su jugabilidad, su originalidad y su elevadísimo grado de adicción.

J.E.B.

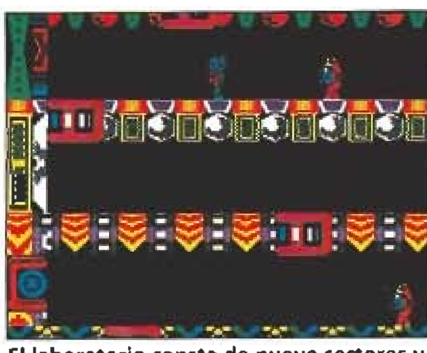
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		9
Gráficos:		
Originalidad:		

CYBERBIG

Odisea 2453

ANIMAGIC
Spectrum, Amstrad, MSX
V. Comentada: Spectrum

Cuenta el argumento de este juego que estando en tránsito hacia un planeta donde se han descubierto importantes yacimientos minerales, nos vemos sorprendidos por una inmensa flota de guerra «pictiana», cuya evidente finalidad es dirigirse a la Tierra y conquistarla. Una de las naves nos detecta, nos persigue, nos acosa y nos derriba, yendo a parar a un satélite cualquiera. Allí


El laboratorio consta de nueve sectores y en cada uno de ellos hay cuatro discos.


Si Cyberbig nos descubre nos arrancará la cabeza de un bocado en una escena espeluznante.

descubrimos que nos hemos quedado sin mapa estelar y vagando, vagando, acabamos por toparnos con la luna que alberga el laboratorio secreto AXB256, donde se realizan todos los experimentos terrestres y cuyo emplazamiento es desconocido; nos sorprendemos al comprobar que el laboratorio está sellado, pues eso es señal de que algo grave ha sucedido. Recurrimos a la caja negra y descubrimos que unas horrendas mutaciones han tenido lugar dentro del complejo, el cual se halla habitado ahora por mutantes y un terrible"Cyberbig", de ferocidad, crueldad e inteligencia superiores.

Esta intrincada y larga novela de ciencia-ficción da pié a «Cyberbig», programa que viene de la mano de Animagic. El laboratorio está dividido en nueve sectores y en cada sector encontraremos cuatro discos con los que poder recomponer la carta estelar y volver a la Tierra antes de la invasión pictiana, así como otras tantas partes de una tanqueta que nos servirá para derribar la puerta que nos dé acceso al siguiente sector. Durante nuestro recorrido deberemos acabar con los numerosos mutantes que saldrán a recibirnos, los cuales pueden ser destruidos con nuestra pistola de rayos láser. Además deberemos intentar que el «Cyberbig», dotado de radar-sonar capaz de detectar cualquier ser viviente en muchos metros a la redonda y dotado asímismo de teletransporte inmediato, no nos descubra y nos arranque la cabeza de un bocado, a la vez que intentamos dar con los discos y la tanqueta.

«Cyberbig», a pesar de su buen argumento, no es sino un arcade «pantalla a pantalla» de nivel medio, que no aporta nada nuevo a este tipo de programas; movimiento correcto, pantallas coloristas aprovechando la inexistencia de scroll, gráficos pobres y un desarrollo sencillo, repetitivo y monótono le convierten en un juego del montón, donde lo más destacable sea quizás la presentación; con eso debería quedar todo claro.■

A.M.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		6
Gráficos:		
Originalidad:		

Los 50 Mejores

Tele Juegos

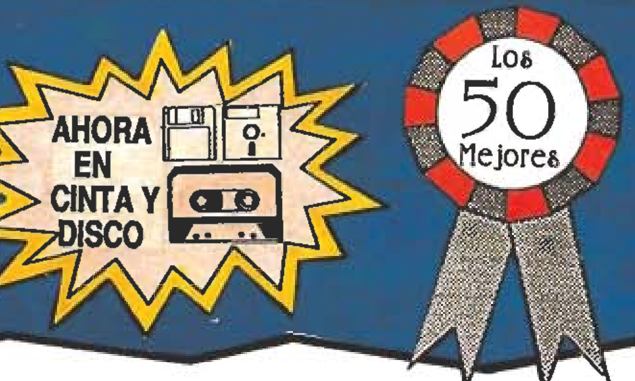
Haz tu pedido llamando:

(91) 5320085

(4 LINEAS)

VENTA POR CORREO

A TODA ESPAÑA



Los 50 Mejores

¡¡DE ESTA PAGINA NO PUEDES PASAR!

PORQUE HEMOS SELECCIONADO LOS 50 JUEGOS MAS IMPORTANTES DEL MES.

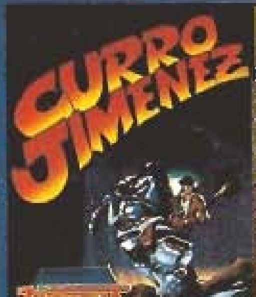
PORQUE AQUI ESTAN LOS TELEJUEGOS DE MAYOR IMPACTO EN TODA ESPAÑA.



GHOULS AND GHOSTS

Si disfrutaste con el mitico GHOTS & GOBLINS, puedes alucinar con su continuacion. Con sistema de dificultad autoregulable para obtener mayor rendimiento.

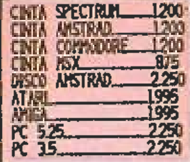
CINTA SPECTRUM	975
CINTA AMSTRAD	975
CINTA COMMODORE	975
DISCO AMSTRAD	1900



CURRO JIMENEZ

Revive las aventuras del idolo nacinal en este cuidado juego. Con multi-fases de graficos y contenido totalmente diferentes entre si.

CINTA SPECTRUM	975
CINTA AMSTRAD	975
CINTA MSX	975
DISCO SPECTRUM	1900
DISCO AMSTRAD	1900



OUT RUN

El mayor exito de las maquinas de la calle. El clasico de oro de SEGA. Si quieres sentir ya la velocidad y la aceleracion del Ferrari Testarrosa, es tuyo.

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA COMMODORE	1200
CINTA MSX	875
DISCO AMSTRAD	2250
ATARI	1995
AMIGA	1995
PC 5.25	2250
PC 3.5	2250

TURBO OUT RUN

Siente la fuerza del turbo con la segunda parte del arcade mas popular y jugado nunca. En esta segunda parte disfrutaras de nuevos coches, escenarios y accion.

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA COMMODORE	1200
DISCO SPECTRUM-3	1900
DISCO AMSTRAD	1900



CHASE H.Q.

El mas rapido y trepidante juego de persecucion de coches. Conecta con la velocidad de tu porsche y si lo necesitas pulsa el turbo y acelera a tope.

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA COMMODORE	1200
DISCO SPECTRUM-3	1900
DISCO AMSTRAD	1900



PETROVIC

Despojate del chandal y salta a la cancha para vivir la emocion del mejor baloncesto de la mano de Drazan Petrovic Basket. Tu mejor canasta.

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA MSX	1200
DISCO SPECTRUM	1900
DISCO AMSTRAD	1900

CABAL

La revolucion de las maquinas recreativas. El arcade mas jugado de Europa. Un nuevo impacto de OCEAN para que no descanse tu ordenador.

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA COMMODORE	1200
DISCO SPECTRUM-3	1900
DISCO AMSTRAD	1900



EMILIO SANCHEZ VICARIO

Los ocho mejores tenistas del mundo con sus propias caracteristicas. La lucha por los 4 grandes (Grand Slam). Triple control: movimiento, golpe y direccion........

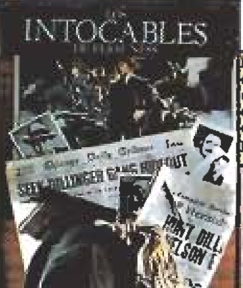
CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA MSX	1200
DISCO SPECTRUM-3	1900
DISCO AMSTRAD	1900



MOONWALKER

La magia de Michael Jackson reflejada en este juego, conversion de la pelicula Revive las escenas de la proyeccion con los momentos mas importantes.

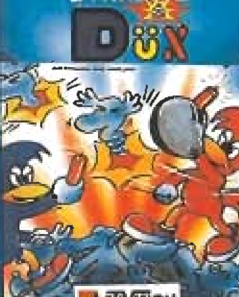
CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA COMMODORE	1200
CINTA MSX	1200
DISCO SPECTRUM-3	1900
DISCO AMSTRAD	1900



LOS INTOCABLES

Los hombres de Elliot Ness contra una poderosa organizacion de crimen y corrupcion. Tendras tu oportunidad pero Capone no perdona a los perdedores.

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA COMMODORE	1200
CINTA MSX	1200
DISCO SPECTRUM-3	1900
DISCO AMSTRAD	1900



DYNAMITE DUX

Conecta con BIN Y PIN, los protagonistas de este trepidante juego. Descubre sus extranos golpes de defensa, ante los volcanes, trombas, llamas de fuego....

CINTA SPECTRUM	875
CINTA AMSTRAD	875
CINTA COMMODORE	875
DISCO AMSTRAD	1900
ATARI ST	1990
AMIGA	1990

SUPER WONDER BOY

La esperada segunda parte de uno de los juegos mas divertidos y jugables. Lleva al adolescente Wonder Boy contra maliciosos monstruos y espectros hasta el Dragon.

CINTA SPECTRUM	875
CINTA AMSTRAD	875
CINTA COMMODORE	875
DISCO AMSTRAD	1900
ATARI	1990
AMIGA	1990

TUSKER

Una nueva aventura magica de System3, los creadores de los miticos LAST NINJA 1 y 2. Quizas lo real se confunda con lo imaginario, diferenciarlo sera tu camino.

CINTA SPECTRUM	975
CINTA AMSTRAD	975
CINTA COMMODORE	975
DISCO AMSTRAD	1900
ATARI	1990
AMIGA	1990

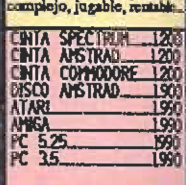
FIGHTING SOCCER

Si te gustan las emociones fuertes, este es tu juego.. Combina la VIOLENCIA con el FUTBOL y obtendras este simulador. Con graficos gigantes para verlo claro.

CINTA SPECTRUM	975
CINTA AMSTRAD	975
CINTA COMMODORE	975
DISCO AMSTRAD	1900
ATARI	1990
AMIGA	1990

BOMBER

BOMBER: Bombardero. Cuando se combina la perfeccion y el realismo de un simulador y la accion de un arcade, sale un programa complejo, jugable, rentable...



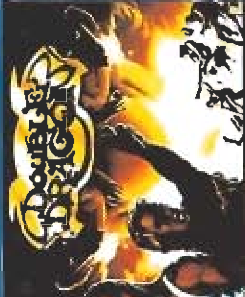
CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA COMMODORE	1200
DISCO AMSTRAD	1900
ATARI	1990
AMIGA	1990
PC 5.25	1990
PC 3.5	1990



AFTER THE WAR

Despues de la guerra no queda nada, bueno, nada agradable....Combate por tu supervivencia entre las ruinas, ante mutantes, ingenios y dominadores.

CINTA SPECTRUM	875
CINTA AMSTRAD	875
CINTA MSX	875
DISCO SPECTRUM-3	1950
DISCO AMSTRAD	1950
DISCO MSX	1950



DOBLE DRAGON

Las calles del suburbio, un mal lugar para ir solo. Infestadas de pandillas, navajeros, asesinos... Demasiados peligros como para apostar por ellos.

CINTA SPECTRUM	875
CINTA AMSTRAD	875
CINTA COMMODORE	875
CINTA MSX	875
DISCO SPECTRUM-3	1950
DISCO AMSTRAD	1950
ATARI ST	2500
AMIGA	2500
PC 5.25	2500
PC 3.5	2500

FREDDY HARDEST EN MANHATTAN SUR

Los lasers zumban en la cabeza de FREDDY. Solo una secuencia aleatoria de hiperespacio le podria salvar esta vez. Es teclead y va a: 1989 Manhattan sur.....

CINTA SPECTRUM	975
CINTA AMSTRAD	975
CINTA COMMODORE	975
CINTA MSX	975
DISCO AMSTRAD	1950
DISCO SPECTRUM-3	1950
DISCO MSX	1950
ATARI ST	2500
AMIGA	2500
PC 5.25	2500
PC 3.5	2500

JABATO

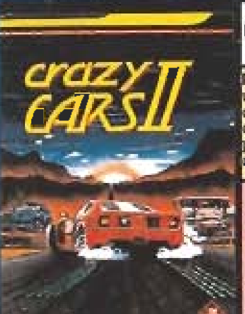
Debes rescatar como JABATO a la bella claudia de las garras de los mas variados enemigos por los mas inospitos parajes. Revive la leyenda.

CINTA SPECTRUM	975
CINTA AMSTRAD	975
CINTA COMMODORE	975
CINTA MSX	975
DISCO SPECTRUM-3	1950
DISCO AMSTRAD	1950
DISCO MSX	1950
ATARI	2500
AMIGA	2500
PC 5.25	2500
PC 3.5	2500

SATAN

Para acabar con SATAN, todos los elementos son necesarios (guerreros, magia blanca, armas, fuerza...) y todas las ayudas son bien recibidas (rayos, hechizos.)

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA MSX	1200
DISCO SPECTRUM-3	1950
DISCO AMSTRAD	1950
DISCO MSX	1950



CRAZY CARS 2

En esta segunda parte, pilota un F-40, una carrera contrareloj con estafas, coches de lujo robados, policias corruptos....Entra en accion solo si puedes ganar.

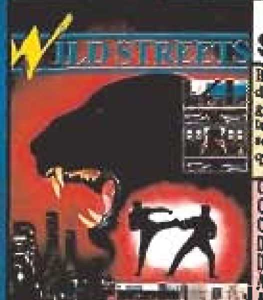
CINTA SPECTRUM	875
CINTA AMSTRAD	875
DISCO SPECTRUM-3	1990
DISCO AMSTRAD	1990
ATARI ST	2250
AMIGA	2250
PC 5.25	2250
PC 3.5	2250



KNIGHT FORCE

Deberas pasar incontables situaciones y combatir desde magos y esqueletos hasta robots, para llegar a los dragones. Alli podras usar la FUERZA del caballero.

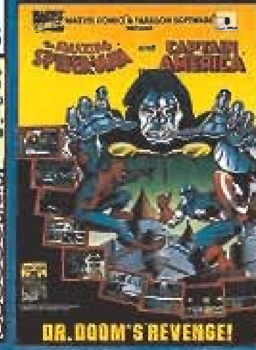
CINTA AMSTRAD	875
DISCO AMSTRAD	1990
ATARI	2250
AMIGA	2250
PC 5.25	2250
PC 3.5	2250



WILD STREETS

Bandas de macarras, drogadictos, tipos gigantescos y sobre todo terribles panteras negras, son algunos de los peligros que deberas superar.

CINTA SPECTRUM	875
CINTA AMSTRAD	875
CINTA COMMODORE	875
DISCO SPECTRUM-3	1990
DISCO AMSTARD	1990
ATARI	2250
AMIGA	2250
PC 5.25	2250
PC 3.25	2250



DR. DOOMS REVENGE

Ellos le encerrerraron, pero ahora vuelve para vengarse. Dirigiras a 3 superheroes : la masa, el capitan America y Spiderman con sus variados golpes, trucos y poderes.

CINTA SPECTRUM	1100
CINTA AMSTRAD	1100
CINTA COMMODORE	1100
DISCO SPECTRUM-3	1990
DISCO AMSTRAD	1990
ATARI	2250
AMIGA	2250
PC 5.25	2250
PC 3.5	2250



PAK SIMULATION + JOYSTICK

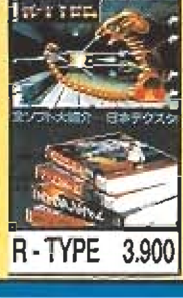
Pak con tres juegos de accion simulada: Turbo cup, Space Racer y Mach 3, y con ellos el joystick Megablaster de KONIX. Rentable cien por cien.

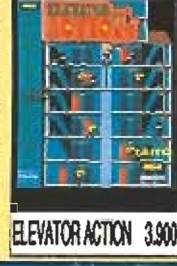
CINTA SPECTRUM	2595
CINTA AMSTRAD	2595
DISCO SPECTRUM-3	2995
DISCO AMSTRAD	2995
ATARI ST	3995
AMIGA	3995
PC 5.25 (+tarjeta)	9995
PC 3.5 (+tarjeta)	9995

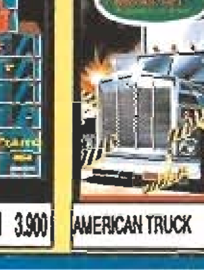
LOS 10 MEJORES CARTUCHOS DE MSX


1942 3.900


DUNKSHOT 3.900

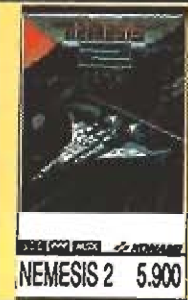

R-TYPE 3.900


ELEVATOR ACTION 3.900


AMERICAN TRUCK 3.900



FLIGHT SIMULATOR 5.900


NEMESIS 2 5.900


SALAMANDER 5.900


KINGS VALLEY 2 5.900


NEMESIS 3 6.900

Tele Juegos

Haz tu pedido llamando: (91) 532 00 85 (4 LINEAS)

VENTA POR CORREO A TODA ESPAÑA





GRATIS PARA TI !!
Con tu primer pedido recibiras la tarjeta de telecliente. Aprovecha sus ventajas



¡DE ESTA PAGINA NO PUEDES PASAR!!

PORQUE SI QUIERES SER UN GANADOR DEBES ELEGIR ENTRE LO MEJOR.

PORQUE SI NO VES AQUI UN VIDEOJUEGO NO LO COMPRES. HAY 50 MEJORES.



BUTRAGUENO 2

Dos programas totalmente diferenciados en dos cintas: -ENTRENO: regates, ejercicios, regates, pases... -CAMPEONATO: cambio de equipos y liguillas.

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA MSX	1200
DISCO SPECTRUM-3	1900
DISCO AMSTRAD	1900



INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Indy ha vuelto, y como ha vuelto!!. Simultaneamente lanzamiento de la pelicula y el juego, para que te sientas protagonista de las 4 aventuras que te ofrece el juego.

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA COMMODORE	1200
CINTA MSX	1200
DISCO SPECTRUM-3	1900
DISCO AMSTARAD	1900
ATARI ST	1995
AMIGA	1995



VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

La aventura mas alucinante de Julio Verne se ha convertido en la produccion mas ambiciosa del software en España por TOPO. No lo imagines, tenlo en tu micro.

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA MSX	1200
DISCO AMSTRAD	1900
DISCO SPECTRUM-3	1900



HARD DRIVIN

El simulador que adelanta a los demas. Con unas acciones espectaculares e innovadoras looping de hasta 360 grados, cambios de rasante, derrapes....

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA COMMODORE	1200
DISCO SPECTRUM-3	1900
DISCO AMSTRAD	1900



OPERATION THUNDERBOLT

La segunda parte del famoso OPERATION WOLF, pero con mas accion si cabe y lo que es mas increible: mejores y mas variados graficos. No te lo pierdas.

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA COMMODORE	1200
DISCO SPECTRUM-3	1900
DISCO AMSTRAD	1900



BATMAN THE MOVIE

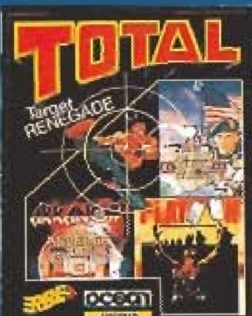
Ahora llega la batmania a tu ordenador. Basado en la pelicula, tendras que recorrer con BATMAN los escenarios y misiones del film y eliminar a JOKER.

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA COMMODORE	1200
CINTA MSX	1200
DISCO SPECTRUM-3	1900
DISCO AMSTRAD	1900

PAK TOP BY TOPO

Los 8 mayores exitos de TOPO, y a que precio, solo 1.200 pesetas. Score 3020, Madmix game, Barbanegra, RocknRoller, Metropolis, Buitre 1, Tuareg y WellsPar.

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA MSX	1200
DISCO SPECTRUM-3	1900
DISCO AMSTRAD	1900



PAK TOTAL

Te lo puedes pasar TOTAL con este pak, ya que lleva cuatro conversiones de las maquinas de mas exito: Combat School, Renegade2, Arkanoide 2 y Platoon.

CINTA SPECTRUM	1350
CINTA AMSTRAD	1350
DISCO SPECTRUM-3	2250
DISCO AMSTRAD	2250



PAK VITAMINAS

Necesitaras Vitaminas para atacar a este pak. Lucha en el cielo (1943), en las calles (street fighter), en la carretera (road blasters) y en una base espacial (bionic c.)

CINTA SPECTRUM	1350
CINTA AMSTRAD	1350
CINTA COMMODORE	1350
DISCO SPECTRUM-3	2250
DISCO AMSTRAD	2250



PAK A TODA MAQUINA

Nuevo pak que contiene los juegos de ERBE, sin duda de mayor accion: Dragonninja, Rambo 3, Robocop, Afterburner y Batman (version antigua)

CINTA SPECTRUM	1350
CINTA AMSTRAD	1350
CINTA COMMODORE	1350
CINTA MSX	1350
DISCO SPECTRUM-3	2250
DISCO AMSTRAD	2250



MOT

Mot y Leo los heroes durante tantos domingos en el pais semanal, ahora en tu ordenador y con unas escalofriantes aventuras

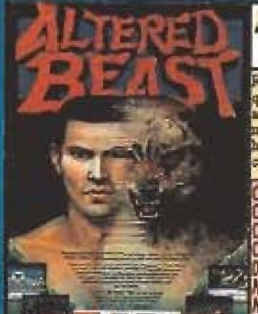
CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA MSX	1200
DISCO SPECTRUM-3	2250
DISCO AMSTRAD	1900
DISCO MSX	2250
ATARI	2850
AMIGA	2850
PC 5.25	2860
PC 3.5	2850

ACTIVISION The Computer Game

GHOSTBUSTERS 2

Aqui estan de nuevo para salvar el mundo. La segunda parte del juego mas vendido de todos los tiempos/ lanzado de forma conjunta con el film que bato records

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA COMMODORE	1200
CINTA MSX	1200
DISCO AMSTRAD	1900
ATARI	1990
AMIGA	1990
PC 5.25	1990
PC 3.5	1990



ALTERED BEAST

Rescata a la hija de ZEUS que ha sido raptada. Podras adoptar extrañas naturalezas: hombre-lobo, hombre-tigre y hombre-oso cada estado con sus poderes

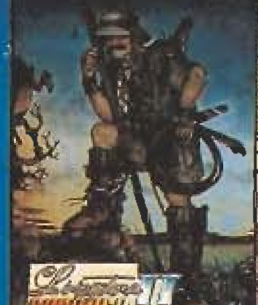
CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA COMMODORE	1200
CINTA MSX	1200
DISCO AMSTRAD	1900
ATARI	1990
AMIGA	1990



POWERDRIFT

Con una revolucionaria tecnica de programacion y unos graficos asombrosos. Conduciras con un piloto por ti elegido por los mas sinuosos recorridos.

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA COMMODORE	1200
CINTA MSX	1200
DISCO AMSTRAD	1900
ATARI	1990
AMIGA	1990



LIVINGSTON SUPONGO 2

La secuela del famoso Livingston supongo, uno de los juegos españoles mas vendidos. Participa en sus nuevas aventuras selvaticas, con la garantia de OPERA.

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA MSX	1200
DISCO SPECTRUM-3	2250
DISCO AMSTRAD	1990
DISCO MSX	2250



CAPITAN TRUENO

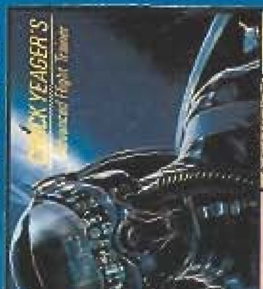
El heroe del tebeo tras mucho tiempo entra en tu ordenador para revivir sus mas loables hazañas, siempre en favor de la paz y de la justicia.

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA MSX	1200
DISCO SPECTRUM-3	1950
DISCO AMSTRAD	1950
DISCO MSX	1950
PC 5.25	2500
PC 3.5	2500

MICHEL

Reproduce en tu ordenador un verdadero campeonato de Europa de selecciones nacionales, y demuestra la autentica clase y habilidad de Michel Futbol Master.

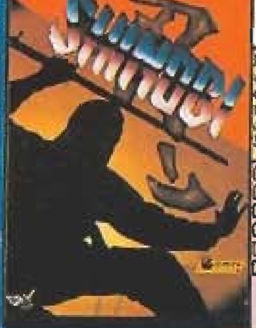
CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA MSX	1200
DISCO SPECTRUM-3	1950
DISCO AMSTRAD	1950
DISCO MSX	1950
PC 5.25	2500
PC 3.25	2500



CHUCK YEAGERS

Los pilotos de pruebas solo se equivocan una vez...Una simulacion espectacular, en 3D, 18 aeronaves, varios angulos de vision, vuelo en equipo, cajas negras....

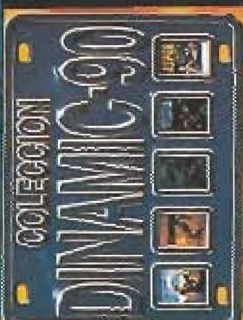
CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA COMMODORE	1200
CINTA MSX	1200
DISCO SPECTRUM-3	1950
DISCO AMSTRAD	1950
PC 5.25 (NUEVO)	5.000
PC 3.5 (NUEVO)	5000



SHINOBI

POR FIN!!!. La conversion del arcade de ninjas de mas exito esta disponible ya para tu ordenador. Con la garantia de calidad y adiccion de SEGA.

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA COMMODORE	1200
CINTA MSX	1200
DISCO SPECTRUM-3	1950
DISCO AMSTRAD	1950



COLECCION DINAMIC-90

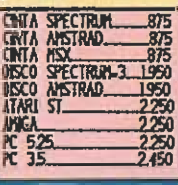
Coleccion de los cinco juegos de mas exito de DINAMIC en un superPAK Navy Moves, Bestial Warrior, Rescate Atlantida, Comando Tracer y ASPAR.

CINTA SPECTRUM	1450
CINTA AMSTRAD	1450
CINTA MSX	1450
DISCO SPECTRUM-3	2500
DISCO AMSTRAD	2500
DISCO MSX	2500
PC 5.25 (otros tit.)	3500
PC 3.5 (otros tit.)	3500



STRIP POKER

Elige a tu chica favorita y ve a por ella. Pero juega lo mejor que sepas, ya que ellas no se van a dejar facilmente e incluso se tiraran faroles para tratar de arruinarte.



CINTA SPECTRUM	875
CINTA AMSTRAD	875
CINTA MSX	875
DISCO SPECTRUM-3	1950
DISCO AMSTRAD	1950
ATARI ST	2250
AMIGA	2250
PC 5.25	2250
PC 3.5	2450

FUTBOL MANAGER 2

En el futbol de hoy, casi todo es estrategia. Con Futbol Manager 2, podras fichar jugadores, venderlos, planificar la campaña, alineaciones...

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA COMMODORE	1200
DISCO AMSTRAD	2250
ATARI ST	2450
AMIGA	2450
PC 5.25	2450
PC 3.25	2450

RALLY CROSS

Un poderoso y rapido coche a tu disposicion. Deberas pilotar con pericia por 6 circuitos de cross contra hasta 3 oponentes simultaneamente.

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTARD	1200
CINTA COMMODORE	1200
CINTA MSX	1200
DISCO SPECTRUM-3	2250
DISCO AMSTAD	2250
ATARI	2450
AMIGA	2450
PC 5.25	2450
PC 3.5	2450

KICK OFF

El mejor juego de futbol de la historia. Te olvidaras de tu ordenador, daras patadas a la mesa, te tiraras de la silla para atajar la pelota. No lo creeras hasta jugarlo.

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTRAD	1200
CINTA COMMODORE	1200
DISCO SPECTRUM-3	2250
DISCO AMSTARD	2250
ATARI	2450
AMIGA	2450



RODEO GAMES

Compite en 6 grandes pruebas con Buffalo Bill de protagonista. Eventos de los rodeos en america: el toro mecanico, asalto a diligencias, desenfundar....

CINTA SPECTRUM	1200
CINTA AMSTARD	1200
CINTA COMMODORE	1200
DISCO SPECTRUM-3	2250
DISCO AMSTRAD	2250
ATARI	2250
AMIGA	2250
PC 5.25	2250
PC 3.5	2250

GRATIS....
EN CADA PEDIDO UN EJEMPLAR GRATIS DEL CATALOGO OFICIAL DE COMBATE 1990

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:
TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23132
MADRID.

FORMA DE PAGO: Contrarreembolso. deseo recibir contrarreembolso (pagando al recibir el paquete), los juegos indicados en este cupon de pedido.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO

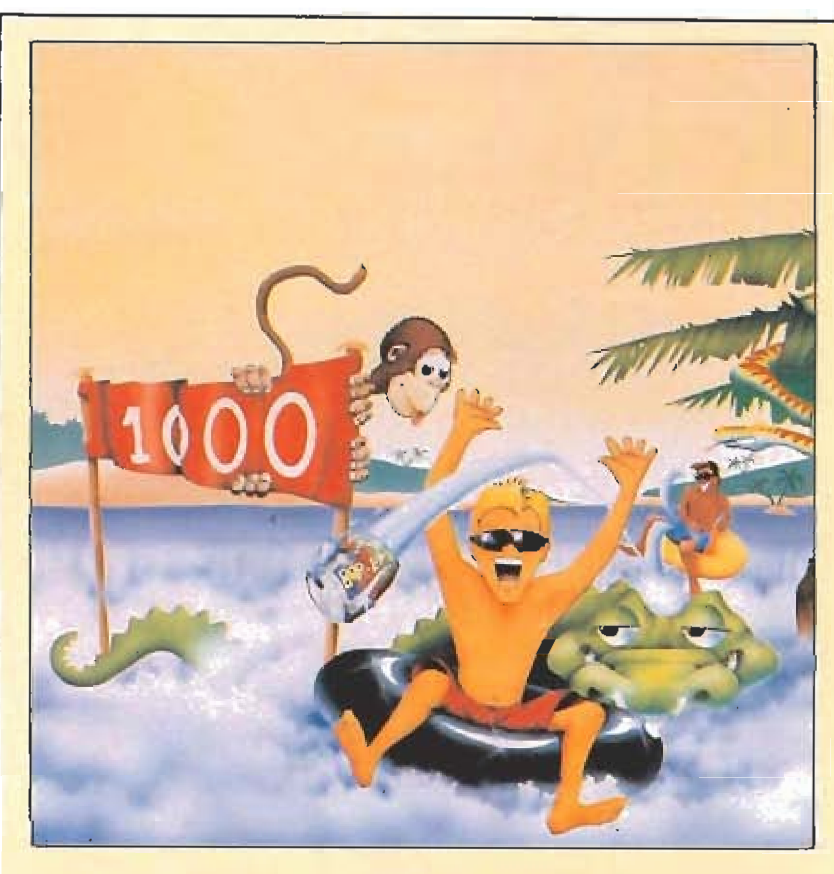
Nombre...
Apellidos...
Domicilio...
Poblacion...
Provincia ....C.Postal..............
Telefono...
Num.de telecliente.............................
(si aun no eres telecliente poner NUEVO)

MODELO DE ORDENADOR.

O CINTA SPECTRUM
O CINTA AMSTRAD
O CINTA COMMODORE
O CINTA MSX
O ATARI ST
O AMIGA
O DISCO SPECTRUM
O DISCO AMSTRAD
O DISCO MSX
O PC DE 5.25
O PC DE 3.5

Marcar el modelo de ordenador para el que se quieren recibir los juegos, y el sistema (cinta o disco). Gracias.

TITULOS	PRECIO.
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	



TOOBIN

A río revuelto...

TENGEN
Spectrum, Amstrad, Commodore
V. Comentada: Spectrum

En el mundo de las recreativas, al igual que en el de los juegos de ordenador, el número de ocasiones en que aparece un programa realmente original se puede contar desgraciadamente con los dedos de ambas manos. De entre todos los aparecidos el pasado año tal vez el más llamativo de todos fuera precisamente «Toobin'», la máquina que originariamente creara Atari Games y que ahora Tengen acaba de versionar para nuestros ordenadores, no sólo por su curioso desarrollo sino también por su propio argumento, ya que nuestra misión en el juego consiste en descender mediante la única ayuda de un flotador y nuestros pies y manos a lo largo de cinco ríos repletos de todo tipo de peligros.

«Toobin'» cuenta además con otro detalle quizás no tan sorprendente pero si igualmente atractivo como es el hecho de que dos jugadores pueden participar simultáneamente en la misión.

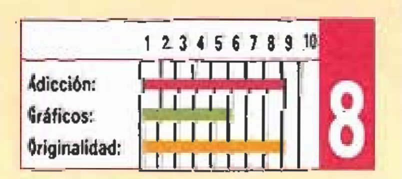
Los cinco ríos que vamos a tener que recorrer son el Amazonas, el Yukon, el Nilo, el Rio Grande y el Colorado, y en todos ellos vamos a encontrar una serie de obstáculos, enemigos y sorpresas similares. En cuanto a los primeros se pueden citar los troncos o las puntiagudas ramas que al entrar en contacto con nuestro flotador lo pincharán haciéndonos perder una de nuestras vidas. Por su parte los enemigos ofrecen formas tan variadas como pescadores con amenazantes anzuelos, diversos tipos de graciosos que nos lanzarán objetos punzantes desde la orilla o incluso un voraz cocodrilo que aparecerá si somos demasiado lentos en nuestro descenso. Para defendernos de ellos contamos con la posibilidad de lanzarles latas, si bien su uso es limitado y deberemos reponer periódicamente nuestra munición. Otros objetos que encontraremos en nuestro camino como cofres o pelotas sólo tienen como utilidad incrementar nuestra puntuación, cosa que también podremos lograr cruzando bajo las pancartas.



Dos jugadores pueden participar en este trepidante recorrido a lomos de un flotador.

Técnicamente el juego mantiene un nivel bastante correcto, y tan sólo a la calidad gráfica se le puede hacer algún que otro reproche, pues no alcanza el nivel que de ella se podía esperar. En cualquier caso los factores más destacables del juego con diferencia son su originalidad, su jugabilidad y su elevado grado de adicción, que le convierten en uno de los arcades más recomendables de los aparecidos en los últimos tiempos. ■

J.E.B.



BRONX

Macarritas a mí

ANIMAGIC
Spectrum, Amstrad, MSX
V. Comentada: Spectrum

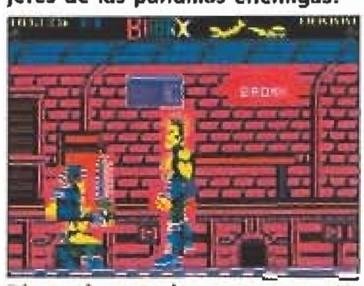
Mi nombre es Manny López, vivo en una zona residencial llamada «El Bronx». Esto es la ley de la jungla, lo que quiere decir que o matas o te matan y no hay que descuidarse ni un solo momento.

Ahora mismo soy el B.B. (Big Boss, Gran Jefe) de una de las seis pandas que dominan el barrio, pero corren tiempos difíciles y el nuevo alcalde nos está poniendo cerco; ha llegado el momento de unirnos todos y formar un frente común frente a la "pasma". El modo de elegir el Jefe de Jefes consiste en una lucha de todos contra todos, y como decíamos antes, sólo el más fuerte permanecerá y tendrá derecho a ese título.

«Bronx» nos plantea asumir el papel de Manny y luchar contra los otros seis jefes de las restantes pandillas. Cada uno posee un estilo peculiar y determinado, por lo que deberemos estudiar su método e intentar contrarrestarlo con nuestros golpes y nuestra táctica. Dispondremos de una numerosa gama de golpes y movimientos, como es habitual en este tipo de juegos: saltar, agacharse, avanzar, retroceder, golpes altos/medios/bajos, defensa alta/media/baja y cambiar el arma de mano; sí, habéis leído bien, en esta lucha callejera iremos provistos de un arma, además de protecciones en la cabeza, hombros, pecho y piernas. Estas defensas, no obstante, las iremos perdiendo a



Nuestro objetivo es acabar con los jefes de las pandillas enemigas.



Dispondremos de una gran cantidad de golpes y movimientos animando unos gráficos de gran tamaño.

medida que vamos recibiendo golpes y más golpes.

«Bronx» es un juego de lucha, como podréis haber deducido. Lo más destacable es el enorme tamaño de los sprites, dotados además de una buena animación; desgraciadamente, ahí acaban todas las virtudes. Unas pantallas (una por cada contrincante) construidas con gráficos pobretones y nada detallados y, sobre todo, unas máscaras utilizadas para los sprites que lo único que consiguen es emborronar la pantalla y producir una terrible confusión, hacen de Bronx, un juego que pasará sin pena ni gloria por las pantallas de nuestro ordenador. Animagic debería replantearse su línea editorial e intentar retocar y mejorar la calidad de sus programas, ya que aún partiendo de ideas nada originales, el jugo que podía haberse sacado a estos dos programas es bastante superior. ■

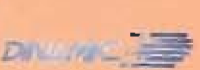
A.M.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
6

CONCURSO A.M.C.

¡Consigue una fabulosa Pistola Laser!

PATROCINADO POR:





CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre ....

Domicilio ....

Población ....

C.P. .... Provincia ....

Teléfono .... Ordenador (modelo y marca) ....

Ahora, gracias a Dinamic y Micromanía puedes hacerte con uno de estos dos juegos de PISTOLA LASER que en EEUU hacen furor y que en España son primicia absoluta.

En este juego, cada uno de los dos jugadores dispone de una pistola que emite rayos infrarrojos y de un detector que podemos colocar o bien en el pecho (en forma de peto) o bien en la cabeza (en una gorra); al disparar uno de los dos jugadores y hacer blanco en su contrincante, el detector de éste se encenderá y emitirá una señal acústica que nos hará saber que está «tocado»...divertido ¿verdad?. Al tercer disparo, el jugador queda fuera de combate.

Participar en el concurso es muy fácil: no tienes más que cargar el juego Astro Marine Corps (A.M.C.) de Dinamic y dibujar, en tu propio estilo, en una hoja tamaño folio, cualquiera de los enemigos que encontrarás a lo largo del desarrollo del juego.

Rellena el cupón adjunto con tus datos personales y envíalo (no valen fotocopias) junto con el dibujo a nuestra redacción antes del día 30 de Enero de 1990. La dirección es:

MICROMANÍA-HOBBY PRESS S.A. Carretera de Irún Km. 12,400 28049 MADRID

No olvides incluir en una esquina del sobre la palabra «A.M.C.».

De entre todas las cartas recibidas que cumplan los requisitos previos se seleccionarán los dos mejores dibujos (a juicio de la organización) y sus autores resultarán agraciados con un juego de pistolas Laser.

Cualquier supuesto o eventualidad no contempladas en estas bases será resuelto por la decisión inapelable de la organización.



SPECTRUM / AMSTRAD
AMSTRAD DISCO / MSX / COMMODORE
AMIGA / ATARI / PC

FIGHTER BOMBER

AMIGA

Mig-27
Flogger

C64

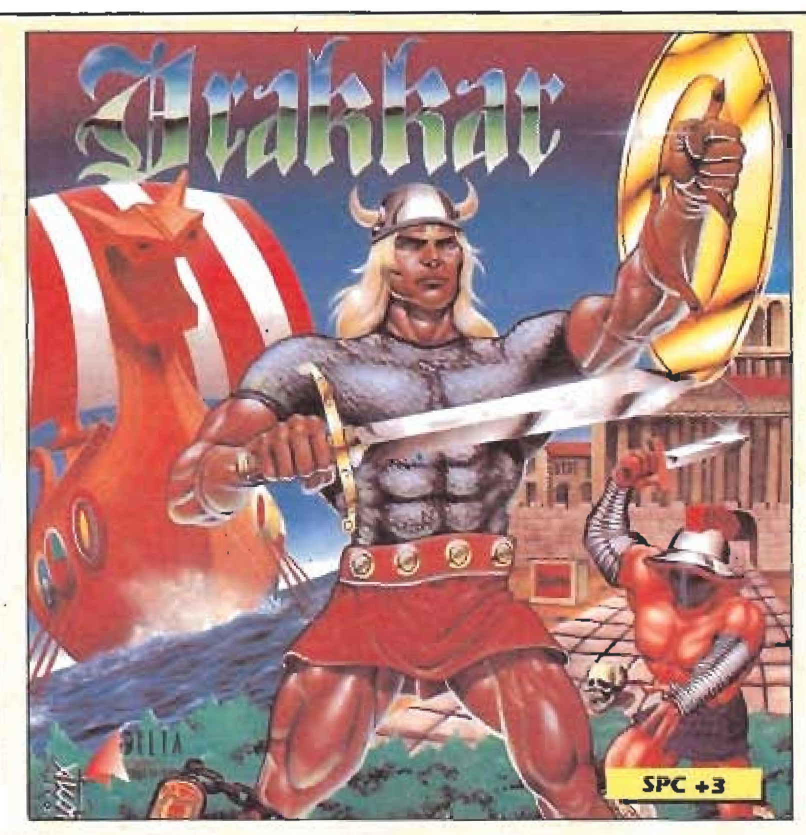
PCVGA

ACTIVISION
SIMULATION SOFTWARE

© Computer Game Vektor Grafix 1989.



C/. SERRANO, 240 28016 MADRID TEL. (91) 457 50 58



DRAKKAR

Sangre vikinga

DELTA SOFTWARE
Spectrum, Amstrad, MSX
V. Comentada: Amstrad

Delta Software, es como ya sabéis, una compañía española de reciente creación, que ha elegido como principal carta de presentación para su debú en este mundillo el título que nos ocupa, «Drakkar», un juego que, sin embargo, ha sido realizado por un grupo de programadores ya veteranos en este mundo: Diabolic, los autores, entre otros, del clásico «Nuclear Bowls».

El argumento del juego nos traslada hasta los tiempos de los vikingos donde Erik, un joven guerrero de esta raza, va a a vivir una increíble aventura. Su misión consiste en intentar conseguir el trono para su pueblo, para lo cual va a tener que realizar una serie de tareas realmente complejas y peligrosas.

Nuestro protagonista tendrá que recorrer un extenso mapeado compuesto por 150 pantallas dispuestas en estructura laberíntica, y que, a groso modo, están divididas en dos zonas principales: el bosque y la ciudad. En el bosque se desarrollará la primera parte de nuestra misión, que consistirá en encontrar a una serie de dioses que nos indicarán el orden correcto en que debe-



El programa se asemeja al estilo que marcó «Everyones a Wally».

remos realizar una serie de pruebas. Una vez hecho esto podremos dirigirnos a la ciudad, donde encontraremos los objetos necesarios para llevar a cabo dichas pruebas, si bien desgraciadamente todos ellos se encuentran custodiados por innumerables peligros.

Comenzamos el juego con cuatro vidas, perdiendo una de ellas cada vez que nuestra energía llegue a cero. No hace falta decir que cualquier contacto con alguno de los enemigos que pululan por las pantallas del juego supondrá un considerable descenso de este marcador.

Pasando a enjuiciar la originalidad y calidad técnica del programa hay que decir que éste se asemeja mucho en su desarrollo al ya clásico estilo que marcaran juegos como «Everyone's a Wally», especialmente en su mapeado, realizado de forma lineal y utilizando la técnica del paso de pantalla a pantalla. Esto no dice mucho evidentemente en cuanto a las posibles innovaciones que el juego pudiera ofrecer en cuanto a su programación, si bien esto queda, en cierto modo, compensado por sus buenos gráficos y su entretenido desarrollo que, sin duda, resultará familiar y apetecible a los aficionados a las videoaventuras. ■

J.E.B.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

KICK OFF

Poco malo y mucho bueno

ANCO
Spectrum, Amstrad, Commodore
V. Comentada: Spectrum

«Kick off» es un caso bastante particular dentro del mundo de los videojuegos, ya que a pesar de que en principio fuese sólo editado para los ordenadores de 16 bits, su popularidad trascendió a los usuarios de prácticamente todos los sistemas, llegando a ganarse a pulso el ser calificado como el mejor juego de fútbol jamás realizado.

La expectación en torno al programa creció hasta tal punto que su creadora, Anco, decidió poner manos a la obra para encarar una tarea que en principio, si no imposible, si parecía realmente difícil: realizar las versiones de ocho bits.

Ahora, con el juego ya acabado, y con esta versión Spectrum en nuestras manos, lo primero que tenemos que decir antes de pasar a enjuiciar, punto por punto, las diferentes posibilidades y características del juego es que, por sorprendente que pueda parecer, se ha logrado reproducir con un grado de exactitud bastante estimable el desarrollo y aspecto del juego en las versiones de 16 bits, algo que ya por si sólo merece un alto grado de reconocimiento para el autor.

Para comenzar lo primero que cabe destacar es que absolutamente todas las opciones que se incluían en los menús de las versiones de 16 bits están también incluidas en esta, es decir que comenzando por poder elegir entre participar uno o dos jugadores en el juego o alterar los controles de manejo, y continuando por seleccionar entre las cinco posibilidades que el menú principal nos ofrece, habilidades (práctica), lanzamientos de penaltis, jugar un partido, jugar "el liga" (el juego ha sido traducido a nuestro idioma, cosa que hubiera sido aún más de agradecer si quien lo hubiera hecho entendiera ligeramente de fútbol) o cambiar la duración de los partidos, todas las opciones coinciden perfectamente.

En cuanto al desarrollo del



«Kick off» incluye un amplio número de menús.



Los gráficos dejan bastante que desear resultando algo confusos.



La rapidez y la acción es la nota más impactante de esta versión Spectrum.

juego en sí hay que decir que éste si que no es, obviamente, demasiado comparable al de las versiones de 16 bits, pero afortunadamente si lo bastante como para poder asegurar sin dudar que esta versión Spectrum de «Kick Off» supera con mucho a la mayoría de los juegos de este deporte aparecidos con anterioridad.

En las cuestiones técnicas el juego destaca principalmente por lo anteriormente mencionado, así como por su rapidez, siendo éstas junto al buen tratamiento sonoro las principales virtudes del programa. Por contra los gráficos dejan bastante que desear, y el tratamiento del colorido tampoco es demasiado acertado, pero en realidad ni siquiera estos puntos ofrecían un buen panorama en las versiones de 16 bits, por lo que en definitiva poco malo y mucho bueno es, como veis, lo que nos ofrece esta versión Spectrum de «Kick Off».

J.E.B.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		



¡SIENTE LA FUERZA DEL TURBO!
TURBO Out Run™
START
NEW YORK
READY
STAGE 1
STAGE 4
TURBO AVAILABLE
STAGE 6
Fotografías de bantalla de varias verciones.
DISPONIBLE EN
DISCO Y CASSETTE
CBM 64/128
CASSETTE SPECTRUM
DISCO Y CASSETTE
AMSTRAD
ATARI ST Y AMIGA
U.S. GOLD®
ERBE
C/. SERRANO, 240 28016 MADRID TEL. (91) 457 50 58
SEGA®
MAS COCHE, MAS CAMINO, MAS ACCION

RECOMENDADOS

1. **CAZAFANTASMAS 2** — ACTIVISION *(Spectrum, Amstrd, Commodore)*
2. **MOONWALKER** — U.S.GOLD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
3. **VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA** — TOPO *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
4. **LOS INTOCABLES** — OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
5. **LIVINSGTONE, SUPONGO 2** — OPERA *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
6. **EMILIO SÁNCHEZ VICARIO GRAND SLAM** — ZIGURAT *Spectrum, Amstrad, MSX)*
7. **SATÁN** — DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
8. **CHASE H.Q.** — OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
9. **CAPITÁN TRUENO** — DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
10. **BATMAN** — OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
11. **GHOULS'N'GHOSTS** — U.S.GOLD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
12. **TUSKER** — SYSTEM 3 *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
13. **RICK DANGEROUS** — FIREBIRD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
14. **OPERATION THUNDERBOLT** — OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
15. **INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE** — LUCASFILM *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
16. **HARD DRIVIN'** — DOMARK *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
17. **TURBO OUT RUN** — U.S.GOLD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
18. **POWER DRIFT** — ACTIVISION *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
19. **CONTINENTAL CIRCUS** — VIRGIN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
20. **DRAKKAR** — DELTA *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es simplemente la opinión, completamente subjetiva de la revista.






El juego mantiene un nivel de dificultad muy elevado en algunas ocasiones.

El manual de instrucciones incluye muchas pistas que ayudan a completar la aventura.

TUSKER

Un hombre y su destino

SYSTEM 3
Spectrum, Commodore, Amstrad
V. Comentada: Amstrad

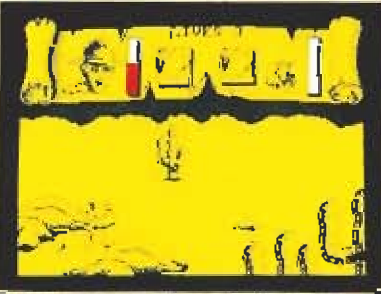
System 3, los creadores de las dos partes del legendario «The Last Ninja», vuelven a la carga con una nueva videoaventura de complejo desarrollo, cosa nada de extrañar si tenemos en cuenta el poco afortunado resultado conseguido con su anterior lanzamiento, «Dominator», que se adentraba dentro del mundo de los clásicos arcades espaciales.

«Tusker», que así se llama su nueva producción, tiene como protagonista a un nuevo aventurero muy en la línea Indiana, cuya misión va a consistir ni más ni menos que en tratar de dar con el paradero exacto de uno de los lugares más legendarios y buscados de todo el continente africano: el cementerio de elefantes, el lugar al que todos los paquidermos se dirigen para morir.

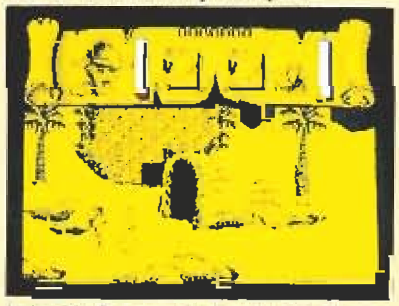
Pero claro, llegar hasta esta auténtica mina de marfil no va a ser precisamente nada sencillo pues en nuestro camino, que está dividido en varias fases, encontraremos no sólo multitud de trampas y enemigos, sino también una gran cantidad de objetos de cuya correcta utilización dependerá el éxito de nuestra aventura.



Nuestro objetivo es localizar el famoso cementerio de los elefantes.



El juego consta de varias fases plagadas de obstáculos y trampas.



La barra de energía disminuirá al contacto con los enemigos.

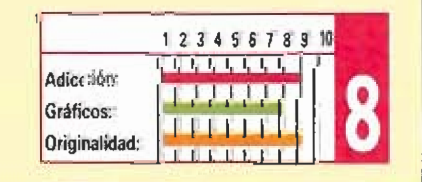
Nuestro protagonista comienza el juego con tres vidas y una barra de energía por cada una de ellas, que irá disminuyendo a medida que seamos atacados por los enemigos. Al lado contrario al que se encuentra la barra de energía, encontraremos otra barra destinada a indicarnos nuestro nivel de agua. Este marcador sólo tendrá utilidad a partir del momento en que recojamos la cantimplora, pero una vez hecho esto su importancia será vital, pues bebiendo de la cantimplora podremos reponer nuestro nivel de energía.

El juego mantiene un nivel de dificultad realmente elevado, no sólo por la propia complejidad de su desarrollo, algo típico en cualquier videoaventura, sino también por la gran cantidad de enemigos con que nos encontraremos y por su grado de peligrosidad.

Uno de los aspectos más llamativos de «Tusker» es su completísimo manual de instrucciones, que incluso incluye pistas para completar el primer nivel y facilitarnos así el aprendizaje más rápidamente de la mecánica del juego.

A nivel técnico «Tusker» no ofrece demasiadas novedades, y en realidad tanto sus gráficos, como sus movimientos o sonidos se mantienen siempre en el terreno de lo bueno pero nunca de lo sobresaliente; en cualquier caso los muchos amantes de las videoaventuras sabrán apreciar sin duda las verdaderas virtudes del programa: su originalidad, su complejidad y sobre todo su alto grado de adicción. ■

J.E.B.



FIGHTING SOCCER

Pequeñas innovaciones

ACTIVISION

Spectrum, Amstrad, Commodore

V. Comentada: Spectrum

En los últimos meses la mayoría de las compañías de software han editado un juego de fútbol. Todas y cada una de ellas han justificado sus lanzamientos alegando que sus juegos incluyen caractéristicas que no están presentes en los otros programas. Veamos qué nos depara «Figthing Soccer».

Lo primero que llama la atención es su buena presentación. Tras ella aparece el menú con las opciones de teclado. Una vez seleccionadas éstas encontramos otro menú que nos permite escoger entre las opciones clásicas: dos jugadores, uno contra el ordenador, etc. Y, finalmente, ante unos nerviosos ojos comienza el partido.

Los gráficos son de un respetable tamaño y aceptable calidad. Los movimientos son buenos y rápidos, así como el scroll. Pero al ser muy rápido el movimiento da la impresión de que apenas tenemos control sobre nuestro jugador. Esto, unido al gran tamaño de los jugadores, hace que la pantalla parezca un poco liada. No obstante, el jugador que movemos está claramente diferenciado por una enorme flecha a sus pies. Esta flecha indica la dirección de los lanzamientos y por supuesto, puede girar para modificar ésta, sin duda, uno de los puntos originales del juego.

Pese a la cantidad de movimientos disponibles el manejo resulta relativamente sencillo. Se puede rematar y depejar de cabeza, en un efecto bastante realista. No hay problemas de atributos, pero el uso de un solo color está realizado a la perfección. La respuesta del teclado deja algo que desear, en particular en el disparo, como siempre.



Lo más original es, sin duda, la flecha que controla la dirección del lanzamiento.

Existe durante el juego posibilidad de efectos sonoros y música. También hay un scanner para ver la posición de los jugadores en el campo. Como ya os imaginaréis la originalidad no es su punto fuerte, si exceptuamos la presencia de la flecha y de los saltos.

Entre los defectos, el escaso tamaño de la zona de juego y el excesivo y consecuente barullo, que resta adictividad a lo que podría haber sido un notable juego, en el que ahora sólo destaca su buena realización técnica. ■

F.H.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
6

ALTERED BEAST

Escasa jugabilidad

ACTIVISION

Spectrum, Amstrad, Commodore

V. Comentada: Spectrum

«Altered Beast» es la conversión realizada por Activision de una espectacular recreativa de Sega. A quienes no conozcan la máquina les interesará saber que ésta destaca, entre otras cosas, por el gran tamaño de los personajes, su colorido y la rapidez de movimientos. Tras ver esto inevitablemente nos asalta una pregunta: ¿habrá sido Activision capaz de plasmar todo esto en el juego.

Pues bien, a simple vista el resultado parece aceptable: los gráficos están muy cuidados y llenos de colorido, además apenas tienen problemas de atributos con los multicolores escenarios, por increíble que pueda parecer. Así mismo esta versión incluye la mayoría de los monstruos de la máquina y su desarrollo (escenarios, mutaciones,...) es prácticamente idéntico al de la recreativa.

También hay música durante el recorrido y los movimientos están bien realizados y no se echa en falta ninguno, salvo el puñetazo. Todo ello precedido por un escena de presentación bastante buena.

Hasta aquí todo muy bien, pero...un Spectrum sigue siendo un Spectrum.

Si se han conseguido unos gráficos tan grandes y con tanto color, algo se ha de haber sacrificado. La respuesta es muy sencilla: su jugabilidad ha quedado sensiblemente disminuida. Así resulta que los movimientos son superpobres y muy, muy lentos de respuesta; en particular cuando se lucha con los monstruos de final de nivel. Mejor no hablar de la lentitud de nuestro héroe.. Tampoco es perfecto el scroll, pero sobre esto podríamos hacer la vista



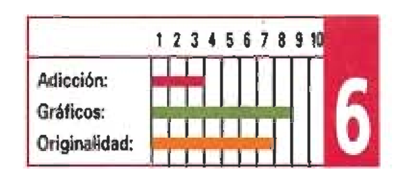
El juego respeta muchas de las características de la máquina, pero pierde sensiblemente la adicción.

gorda, si no fuera por la mala respuesta del teclado.

Otros detalles inesperados, en lo que debería ser una gran conversión, son la aparición repentina de monstruos, ante los que no podemos reaccionar y la imperceptible sensación de perder vidas lo que nos dará más de una sorpresa.

Resumiendo, una conversión que sacrifica la «jugabilidad» para plasmar con exactitud el desarrollo de la máquina, por lo que falla de cara al jugador. ■

F.H.



SUPERHITS

SPECTRUM

1—1—↑	A TODA MÁQUINA	Erbe
2—1—↑	V. AL CENTRO DE LA TIERRA	Topo Soft
3—2—↓	BATMAN	Ocean
4—1—↑	CABAL	Ocean
5—1—↑	ALTERED BEAST	Activision
6—1—↑	KICK OFF	Anco
7—2—↓	TOP BY TOPO	Topo Soft
8—3—↓	INDIANA JONES	Lucas Film
9—2—↑	CHUCK YEAGER'S AFT.	Electronic Arts
10—3—↓	BUTRAGUEÑO II	Ocean

AMSTRAD

1—1—↑	BATMAN	Ocean
2—1—↑	A TODA MÁQUINA	Erbe
3—1—↑	ALTERED BEAST	Activision
4—1—↑	DOUBLE DRAGON	Melbourne
5—3—↓	INDIANA JONES	U.S. Gold
6—3—↓	MICHEL FÚTBOL MASTER	Dinamic
7—3——	BUTRAGUEÑO II	Ocean
8—2—↓	DRAZEN PETROVIC BASKET	Topo Soft
9—2—↓	TOP BY TOPO	Topo
10—1—↑	STRIDER	U.S. Gold

COMMODORE

1—1—↑	A TODA MÁQUINA	Erbe
2—1—↑	V. AL CENTRO DE LA TIERRA	Topo
3—1—↑	CABAL	Ocean
4—1—↓	BATMAN	Ocean
5—2—↓	CHUCK YEAGER'S AFT.	Electronic Arts
6—1—↑	FREDDY HARDEST EN MANHATTAN SUR	Dinamic
7—1—↑	AVENTURA ORIGINAL	AD
8—3—↑	RED HEAT	Ocean
9—4—↑	SILKWORM	Virgin Games
10—1—↑	THE RUNNING MAN	Grandslam

MSX

1—1—↑	A TODA MÁQUINA	Erbe
2—2—↓	BATMAN	Ocean
3—1—↑	V. AL CENTRO DE LA TIERRA	Topo Soft
4—2—↑	INDIANA JONES	Lucas Film
5—1—↑	CHUCK YEAGER'S AFT.	Electronic Arts
6—4—↑	DOUBLE DRAGON	Melbourne House
7—4—↑	DINAMIC 5.° ANIVERSARIO	Dinamic
8—1—↑	MOT	Opera Soft
9—2—↓	BUTRAGUEÑO II	Ocean
10—3—↓	MICHEL FÚTBOL MASTER	Dinamic

ATARI

1—1—↑	KICK OFF	Anco
2—2—↓	F-16 COMBAT PILOT	Digital Integration
3—2—↓	ROBOCOP	Ocean
4—1—↑	NEWZEALAND STORY	Ocean
5—2—↑	DOUBLE DRAGON	Melbourne House
6—1—↑	TEST DRIVER	Accolade
7—1—↑	TRAID V.I.	M.C.M.
8—1—↑	AFRICANS RAIDERS	Tomahawk
9—1—↑	BLOOD MONEY	Pysgnosis
10—1—↑	TRIVIAL PURSUIT	Domark

AMIGA

1—1—↑	KNIGHT FORCE	Titus
2—1—↑	KICK OFF	Anco
3—2—↓	F-16 COMBAT PILOT	Digital Integration
4—2—↑	DRAGON NINJA	Ocean
5—1—↑	JABATO	AD
6—1—↑	TEST DRIVER	Accolade
7—1—↑	HOSTAGES	Inforames
8—1—↑	TRIVIAL PURSUIT	Domark
9—2—↓	RED HEAT	Ocean
10—1—↑	NEWZEALAND STORY	Ocean

PC

1—1—↑	KNIGHT FORCE	Titus
2—1—↑	PAC-90	Dro Soft
3—2—↑	MICHEL FÚTBOL MASTER (5 1/4)	Dinamic
4—2—↑	CRAZY CARS II	Titus
5—2—↑	DOUBLE DRAGON	Melbourne House
6—2—↓	BUTRAGUEÑO II	Ocean
7—1—↑	RATAS DEL DESIERTO	System 4
8—1—↓	CHUCK YEAGER'S AFT.	Electronic Arts
9—1—↑	SIMULATION	Proein S.A.
10—1—↑	MICHEL FÚTBOL MASTER (3 1/2)	Dinamic

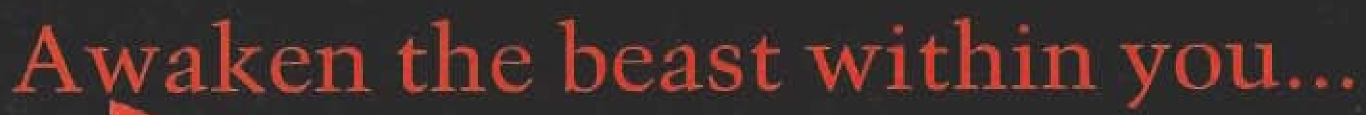
Esta información corresponde a las cifras de ventas en España y no responde a ningún criterio de calidad impuesto por la revista. Ha sido elaborada con la colaboración de El Corte Inglés.

- 1.ª columna: situación en la lista.
- 2.ª columna: permanencia.
- 3.ª columna: tendencia.

SPECTRUM / AMSTRAD
AMSTRAD DISCO / MSX
COMMODORE
AMIGA / ATARI







ALTERED BEAST

ACTIVISION

SEGA



C/. SERRANO, 240 28016 MADRID TEL. (91) 457 50 58



Inauguramos este mes una nueva sección dedicada en exclusiva al análisis del software producido para la consola Sega de 8 bits. Con ello esperamos lógicamente satisfacer a un nuevo grupo de usuarios, que a través de estas páginas obtendrán información tanto de los juegos disponibles como de la forma de resolverlos en sucesivos números.

ZAXXON 3-D

Puerta a la tercera dimensión

Este título editado para la consola Sega es, sin duda, uno de los programas más curiosos aparecidos en los últimos tiempos, pues combina al unísono en su desarrollo dos factores totalmente opuestos entre sí: la utilización de una innovación técnica como son las gafas Sega 3-D, concebidas especialmente para su uso en videojuegos tridimensionales, junto con una concepción de clásico arcade espacial pasado de moda desde hace ya bastante tiempo, lo cual equivale más o menos —por decirlo de una forma curiosa— a ponerle a un 600 el motor de un Porsche.

«Zaxxon 3-D» es una reinterpretación de un juego aparecido hace ya bastantes años y del cual difiere únicamente en dos aspectos fundamentales: la utilización de las mencionadas gafas Sega 3-D que nos permiten ver el juego tridimensionalmente, y el cambio de la perspectiva lateral del primer «Zaxxon» por la frontal.

A excepción de esto el juego es básicamente igual, es decir que nuestra misión va a consistir en enfrentarnos, una tras otra, a inacabables oledas de naves enemigas, unas veces en el espacio y otras en el interior de un tunel, donde además tendremos otras preocupaciones como disparar a los depósitos de fuel para repostar nuestra nave, y sobre todo, cuidar de no chocar contra los muros frontales que ocasionalmente aparecerán frente a nosotros.

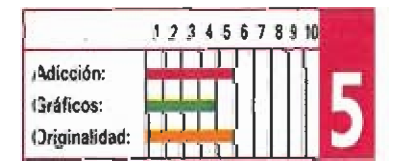


El juego incorpora una opción que permite utilizar las gafas Sega 3-D.



Nuestra misión va a consistir en enfrentarnos, una tras otra, a inacabables oleadas de naves enemigas.

El efecto de tridimensionalidad está aceptablemente bien conseguido, si bien esto varía mucho en relación con la calidad de nuestro monitor o televisor y de la perfección con que consigamos ajustar la imagen; en cualquier caso, el programa incluye una opción que nos permite jugar en dos dimensiones. ■



THUNDER BLADE

Misión suicida

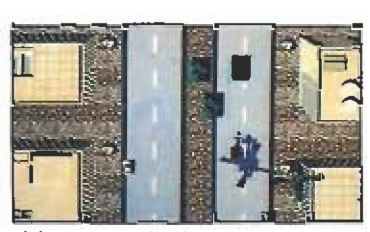
«Thunder Blade» es como a buen seguro ya sabréis una conversión de una máquina creada por Sega que nos coloca a los mandos del poderoso y ultramoderno helicóptero que da nombre al programa.

Con él vamos a tener que hacer frente a una misión prácticamente suicida: enfrentarnos en solitario contra todo un vasto ejército que ha invadido nuestro país. La aventura se desarrolla en cuatro niveles diferentes, cada uno de ellos dividido en dos subsectores realizados con diferentes técnicas de programación: el primero de ellos ofrece una visión aérea de los decorados, que se desplazan con «scroll», mientras que el segundo está realizado con una perspectiva tridimensional frontal.

En todos ellos nos encontraremos con un variado y abundante número de enemigos que se pueden dividir en dos grupos: los terrestres y los aéreos. Los primeros los tendremos que destruir utilizando los disparos de nuestra ametralladora mientras que con los segundos deberemos emplear las bombas que nuestro helicóptero puede lanzar. También nos enfrentaremos contra enemigos finales de fase, a los que tendremos que acertar con nuestros disparos una buena cantidad de veces para conseguir eliminarlos.

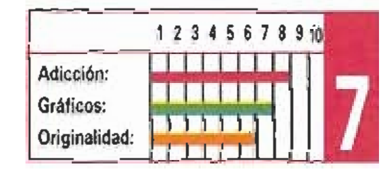


Los enemigos terrestres deben ser eliminados con las ametralladoras.



El juego resulta bastante más espectacular en las fases tridimensionales.

Técnicamente el juego resulta bastante más espectacular en las fases realizadas en tres dimensiones, sin embargo éstas tienen como pega que a efectos de jugabilidad resultan más confusas y también por ello menos adictivas que las realizadas con «scroll», mucho más sencillas y jugables. Los gráficos en general están bien realizados, y tanto la melodía que nos acompaña durante el juego como los efectos sonoros de explosiones y disparos resultan también del todo correctas. ■



AFTER BURNER

Infierno aéreo.

«After Burner» es una de las primeras máquinas arcade que incorporó un sistema móvil en su diseño, utilizando el sistema que luego alcanzaría cotas realmente espectaculares en «Galaxy Force». Obviamente esta versión para la consola Sega no incluye esta posibilidad, pero si reproduce con un grado de fidelidad bastante alto el propio desarrollo del juego.

En él se nos coloca a los mandos de un impresionante F-14 con el que vamos a tener que recorrer la, nada despreciable, cifra de 18 niveles que componen nuestra misión. Esta tiene como objetivo principal el que consigamos hacernos con los planos de un plan secreto tramado por el enemigo para conquistar el mundo libre.

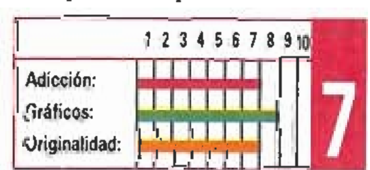


Nuestro F-14 deberá repostar cada cierto tiempo en los gigantescos aviones cisterna.

Nuestro aparato cuenta con la posibilidad de disparar tanto bombas como balas, además de ser capaz de realizar giros de 180 grados sobre si mismo, lo cual tiene un valor incalculable a la hora de esquivar los disparos que nos lanzan nuestros incondicionales enemigos.

Otra cuestión de importancia a afrontar a lo largo del juego es el gasto de combustible de nuestro aparato, que se verá obligado a repostar periódicamente en el aire entrando en contacto con gigantescos aviones cisterna.

El juego está realizado con una perspectiva tridimensional frontal, en la que el avión aparece destacado en primer plano, alejándose y acercándose tanto los enemigos como sus y nuestros disparos. Gráficamente el juego destaca por el perfecto diseño de nuestro aparato, cuyos movimientos están además perfectamente conseguidos, mientras que por su parte todo lo referente a los aspectos sonoros cumplen a la perfección. ■



Dulces sueños

GARFIELD WINTER'S TAIL

■ THE EDGE ■ ATARI ST, AMIGA

■ V. Comentada: AMIGA

«Garfield Winter's Tail» es la segunda entrega, en forma de videojuego, que la compañía inglesa The Edge nos presenta, tomando como protagonista al popular personaje creado por el genial Jim Davis. El punto de vista desde el que se ha enfocado esta nueva historias es completamente distinto al anterior, siendo «Winter's Tail» bastante más adictivo que «Big, Fat, Hairy Deal», la aventura estilo puzzle que se publicó el año pasado.



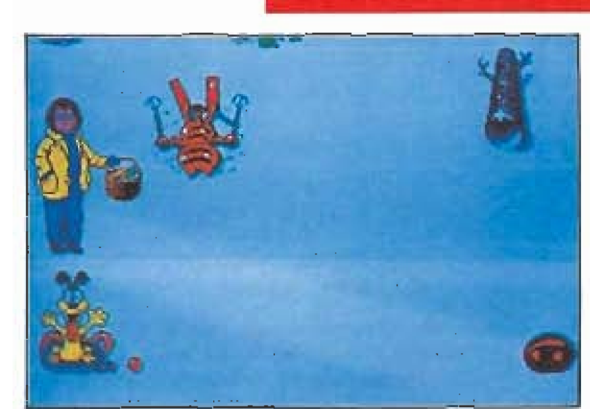
Básicamente, el juego se divide en tres etapas, aunque exista una fase final a la que sólo se puede acceder si hemos resuelto con éxito todas las anteriores. No todas comparten el mismo estilo de juego, y es, por tanto, necesario dominar tanto el juego de acción como el de reflexión...

Al comienzo de la aventura nos encontramos a Garfield durmiendo (¡Qué extraño!) en su canasta en la cocina. El frigorífico aún abierto da una idea de en que ha estado ocupado Garfield las últimas horas. De todas formas, parece que en lugar de tener pesadillas por el atracón, sus plácidos sueños le invitan a correr nuevas aventuras en las que el premio es, cómo no, la comida. Con el joystick podemos elegir cualquiera de los tres sueños que Garfield tiene, esto es, una panorámica de los Alpes, una sugerente escena en la que se ve una fábrica de chocolate y un lago helado.

Los Alpes

Si elegimos la escena de los Alpes, nos vemos envueltos en una frenética carrera de obstáculos, enfundados en nuestro flamante equipo de esquí. Con el joystick dirigimos los giros a derecha e izquierda para evitar los múltiples arbustos, troncos trampolines y demás obstáculos que nos encontramos en nuestro camino. No obstante, podemos evitar también todo esto saltando sobre ellos si pulsamos el botón del joystick, aunque es necesario hacerlo con cierta habilidad y en el momento justo. Como a lo largo de todo el juego, nuestro inseparable amigo Odie estará con nosotros, molestándonos y haciendo todo lo posible para que fracasemos en nuestra loable tarea. Esta vez a lo que se dedica es a quitarnos la comida que nos ofrecen los espectadores para reponer la energía de nuestro gato preferido. El marcador de energía es realmente original; consiste en la bonachona expresión de Garfield, que va cerrando los ojos a medida que se le va acabando la energía.

Si conseguimos llegar «sin dormirnos» al final del recorrido, debemos saltar un gran trampolín, situado al final de la pista, que nos lleva derechitos a una fábrica de lasaña, lo que pone bastante contento a nuestro glotón amigo. La fábrica no es, en sí, una fase independiente del juego, aunque tiene el papel de reponer toda la energía que podamos para afrontar la siguiente etapa.



Cada vez que tropezamos con un obstáculo vamos adquiriendo un aspecto más soñoliento.



Odie se dedicará en la primera fase a quitarnos la comida que nos ofrecen los espectadores.



En la fábrica el objetivo será pulsar los interruptores para que el chocolate lleve el camino correcto.



El control del personaje en la fase del lago es bastante complejo por la presencia de obstáculos.

La fábrica de chocolate

Una vez que hemos dado cuenta de toda la lasaña que hemos podido, Garfield se enfrenta a la penosa tarea de atracarse de chocolate. Para lograr este loable objetivo, es necesario antes llevar a cabo un pequeño trabajo. Nos encontramos un complejo subterráneo repleto de tuberías y pasadizos. También encontramos en nuestro camino una especie de gallinas mecánicas que ponen huevos de chocolate o, mejor dicho, que deberían poner... Nuestra misión consiste en que las tuberías lleven el chocolate en la dirección correcta y que llegue así a las gallinas mecánicas, que elaboran los huevos de chocolate. Para ello, debemos pulsar los interruptores (empujando el joystick hacia arriba y pulsando el botón de disparo) que se encuen-

tra en las uniones de las tuberías y fijarnos en las flechas que están situadas a su lado. Según el sentido de las flechas, deberemos decidir cuál es el camino adecuado que debe llevar el chocolate para que pueda llegar a las gallinas. En principio esto parece bastante asequible pero... en fin, lo malo es que la fábrica en cuestión es bastante grande y que tenemos un tiempo limitado para hacer todo esto.

Para desplazarnos por todo el laberinto, tenemos a nuestra disposición multitud de ascensores y escaleras mecánicas que nos llevan de un nivel a otro. Al tomar algunos ascensores, podemos decidir si queremos ir al nivel superior o al inferior, mientras que otros son de una sola dirección. No obstante, aún queda alguna sorpresa más: el laberinto no está dispuesto de una manera lógica, lo que quiere decir que en principio nunca sabemos exactamente donde estamos. Si hemos hecho un mapa (algo casi imprescindible para poder acabar esta etapa) y llevamos jugando ya un rato, podemos al final saber donde estamos más o menos siempre, pero al principio te llevas más de una sorpresa... en fin, que tardas un ratito hasta que consigues que todas las tuberías lleven el chocolate en la dirección correcta.

El lago

Tras haber conseguido pasar la prueba de la fábrica de chocolate, nos dispondremos de nuevo a practicar un poco de ejercicio, esta vez patinando sobre un lago helado. Garfield luce ahora unos patines último modelo y nos pide (metafóricamente, claro) que le ayudemos en su búsqueda de la gallina de los huevos de chocolate que se le ha escapado de la fábrica en la prueba anterior (realmente, lo de Garfield es toda una obsesión).

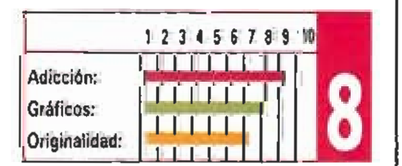
El control de Garfield en esta etapa es de verdad difícil. Resulta que hemos de seguir las huellas que la gallina ha dejado en su huida, lo cual os aseguro que no es nada fácil. A poco que nos descuidamos, tropezamos con cualquiera de los muchos obstáculos que se ponen por delante. En concreto, son especialmente molestos los sitios donde el hielo ha cedido y... bueno, a nadie le agrada darse un bañito de agua helada, y a Garfield menos. Aparte de esto están, como no, las barreras de nieve que no podemos saltar y los simpáticos agujeros que Odie hace con su sierra portátil.

Si conseguimos encontrar la salida para pasar al otro lado del lago, logramos (¡por fin!) llegar al final del juego. Garfield se podrá dar por satisfecho (ha encontrado la fórmula ideal para conseguir comer las 24 horas al día, incluidas las horas de sueño) y nosotros, desde luego, también, por haber llegado al final de la aventura. De todas formas, los programadores no son tan malvados como podríamos pensar y nos dan la oportunidad de poder elegir por separado cada una de las fases y así poder entrenarnos. Es un detalle que se agradece y que no siempre está presente.

En cuanto a la realización técnica del juego, cabe decir que los gráficos no son, ni mucho menos, de inspiración gótica. En todas las fases nos encontramos un diseño bastante sencillo, aunque bien cuidado. No obstante, si que hay que destacar la realización de Garfield y Odie, definidos con gran detalle, y, sobre todo, el movimiento perfecto que los acompaña. En este aspecto, el juego cumple completamente las expectativas. El aspecto del sonido, al igual que el de los gráficos, no destaca por su espectacularidad ni por su variedad. Pero aunque no hace falta ser un crítico musical para darse cuenta de que la música no la ha compuesto Alan Parsons, ésta no está del todo mal y contribuye a que no nos aburramos demasiado cuando estamos en la larga fase de la fábrica de chocolate.

«Garfield Winter's Tail» no es el mejor juego que se ha programado jamás, pero es, desde luego, divertido y esto es ya todo un mérito. Sería interesante saber qué acogida, si es que llega allí, tendrá este juego en Estados Unidos, donde Garfield es todo un personaje. Lo que al menos si podemos asegurar es que se ha reflejado perfectamente su peculiar espíritu de glotón y dormilón. Eso nadie lo puede negar. ■

A.P.



De 8 a 16

ARKANOID II



IMAGINE

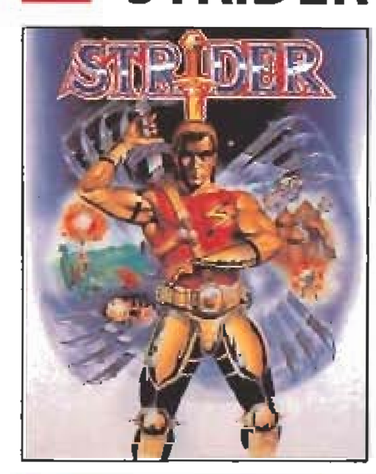
Aunque ha pasado mucho tiempo desde la comercialización de las versiones de ocho bits de este juego, —sin duda una de las más sencillas y adictivas ideas de cuantas se han desarrollado hasta el momento—, es de agradecer que por fin los usuarios de Amiga puedan disfrutar de este clásico, que ahora incorpora buenos efectos sonoros y gráficos de cuidado detalle para acompañar a la trepidante acción.



La adicción, ha sido y será siempre, el factor que lanzó a la cumbre a Arkanoid.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
9

STRIDER



CAPCOM

Cuando comentamos las versines de ocho bits basadas en esta creativa de Capcom, destacamos por encima de todo la buena animación del personaje protagonista. Esta versión Amiga viene a corroborar todo lo dicho, añadiendo una mayor calidad gráfica y un movimiento más rápido que aumenta la adicción.

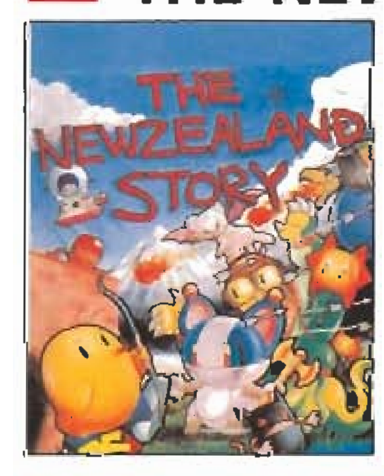
Tal vez sólo pueda comentarse en su defecto la poca variedad de los decorados.



El perfecto movimiento del personaje protagonista se asemeja bastante a la máquina original.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
8

THE NEWZEALAND STORY



OCEAN

Esta es, sin duda, la mejor de las versiones presentadas de la máquina de Taito. Partiendo de una idea antigua, pero ahora bien aprovechada, se da vida a un arcade de plataformas sin más pretensión que entretener.

Los gráficos y el sonido cumplen su papel, sin llegar a sorprender, dando vida a un juego que invita a continuar avanzando en cada partida.



Esta versión Amiga es, sin duda, la de mayor calidad.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
7

GEMINI WING



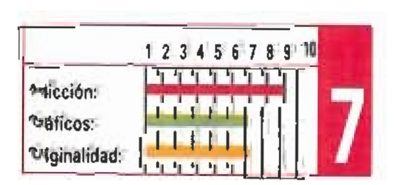
VIRGIN

Esta nueva edición del clásico arcade «masacramarcianos» aporta a una idea no demasiado original, unos buenos gráficos que si bien contribuyen a redondear el conjunto, no acaban de ser suficientes para que el resultado final alcance el grado de espectacular.

Si te apasionan los arcades, éste será una buena pieza en tu colección, aunque para valorarlo serán precisas muchas partidas. Divertido sin más.



La adicción más trepidante a bordo de un clásico «masacramarcianos».





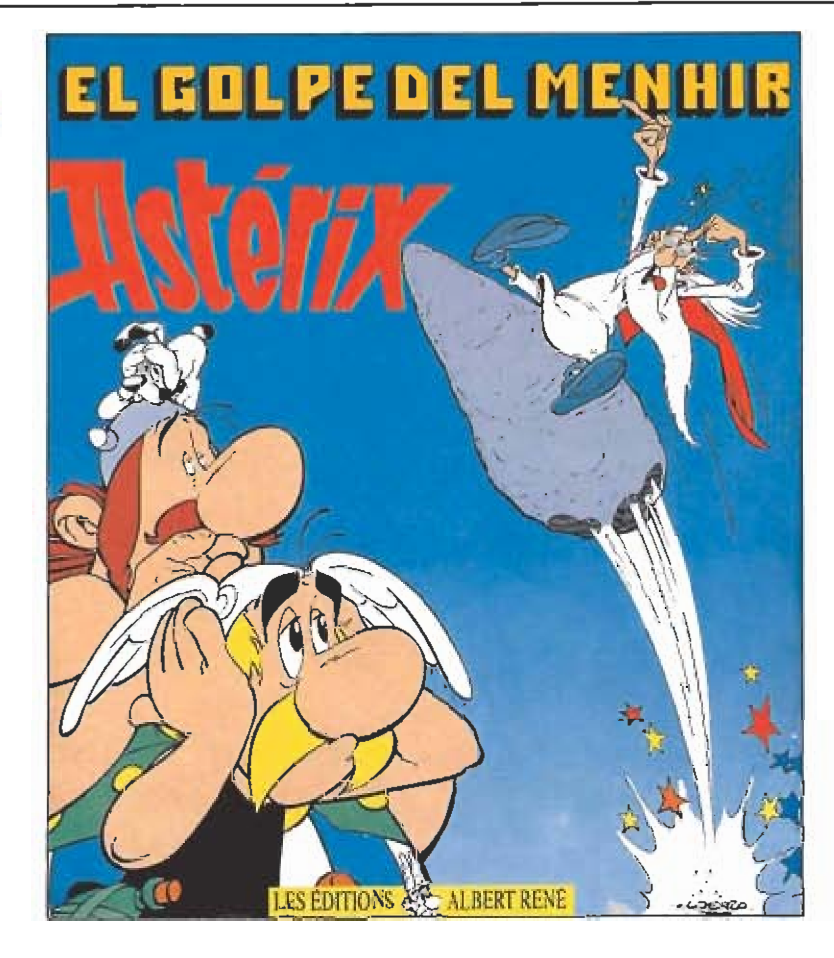
Cuando la lógica también es divertida

ASTERIX
Y EL GOLPE DEL MENHIR

■ *COKTEL VISION* ■ *V. Comentada: PC*

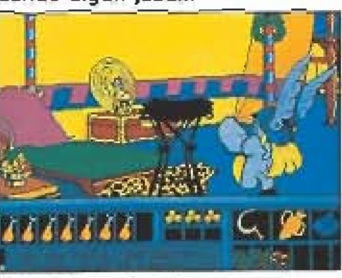
■ *Disponible: ATARI, AMIGA, PC*

Editado por Coktel Vision llega a nuestras pantallas, nuevamente, un viejo amigo: Asterix. Sin faltar casi ninguno de los personajes del cómic, nos vemos inmersos en esta nueva aventura argumentalmente basada en la última película de dibujos animados de nuestro pequeño héroe galo.





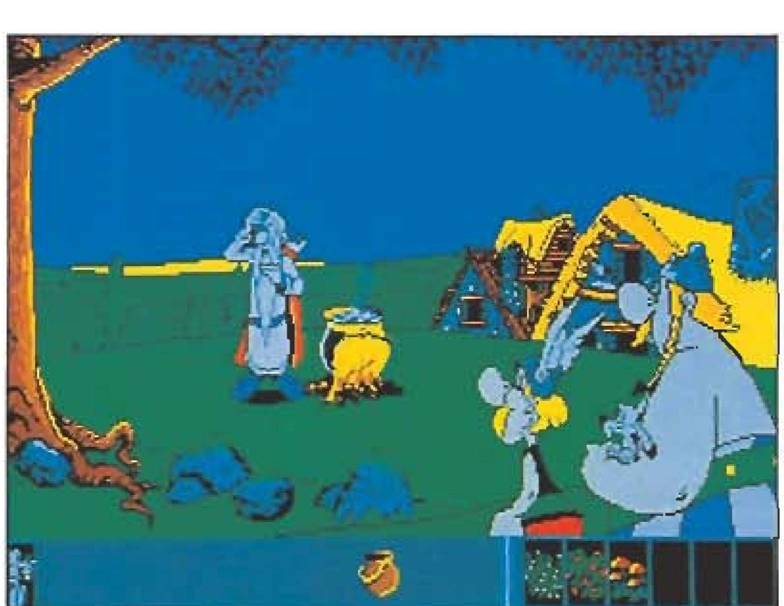
La energía puede ser repuesta cazando algún jabalí.



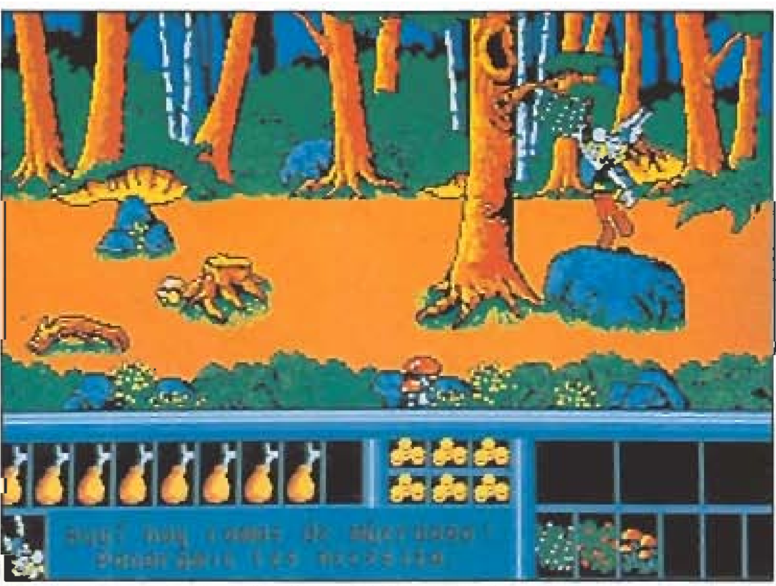
Para conseguir el laurel tendremos que adentramos en el campamento.



El adivino no estará en el bosque hasta que no cenemos en la cabaña del jefe galo.



Panoramix preparará la pócima con los ingredientes que le suministremos previamente.



El muérdago es recolectado siempre en las ramas de algunos árboles con ayuda de las piedras.

La acción se centra, en esta ocasión, sobre un problema peliagudo: El fortachón Obélix estaba usando un menhir como arma contra los romanos y al lanzarlo, éste se desvía y va a dar, nada más y nada menos, que contra la cabeza del druida Panoramix. Las consecuencias de este accidente no podían ser peores: El descalabrado no recuerda ni siquiera su nombre, y por supuesto, ha olvidado la fórmula de la famosa poción mágica, gracias a la cual el pequeño pueblo galo mantiene a raya a todo un poderoso ejército romano que pugna por unificar la Galia.

En estas circunstancias, llega al poblado un adivino llamado Prolix, que aprovecha la coyuntura para profetizar a los asustados habitantes de la aldea toda una serie de mentiras. Este truhán se instala en el bosque a donde le son llevadas toda clase de viandas a cambio de sus visiones siempre favorables a la aldea gala. Los romanos rápidamente ven en Prolix un útil instrumento para convencer a nuestros amigos de que abandonen el pueblo y dar por concluida la conquista de la Galia.

En todo este embrollo, como siempre, el único que mantiene una visión inteligente del problema es nuestro héroe Asterix, quien comprende que la única solución al problema está en conseguir que Panorámix recupere el juicio y sea nuevamente capaz de preparar la poción de la fuerza sobrehumana.

Desarrollo del juego

Actuamos siempre como el pequeño Asterix al que podemos manejar a nuestro antojo. Podemos ir a derecha, izquierda, saltar, golpear de varias formas, entrar en algunas casas o tiendas de campaña, comprar diversos objetos, cazar jabalíes, coger plantas del bosque y hasta capturar algún prisionero. Todos nuestros esfuerzos van encaminados a conseguir los ingredientes que el druida nos va indicando hasta lograr una poción capaz de devolverle el juicio.

Hay cinco tipos de arbustos útiles como componentes de la fórmula que son:

—Muérdago: representado en el juego por unas matas verdes con flores blancas. Puede ser recolectado siempre en la rama de algunos árboles. Normalmente es posible alcanzar unas ramas saltando.

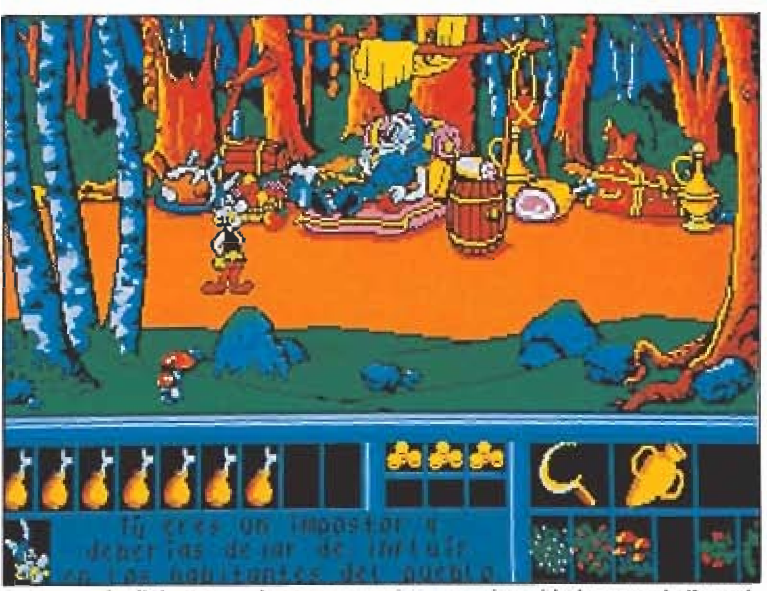
—Sauco: representado igual que el muérdago pero con flores rojas. También sobre los árboles.

—Fresas: son matas verdes con fruto rojo, como todo el mundo sabe, y están en el suelo aunque son bastante difíciles de encontrar dependiendo de la época del año.

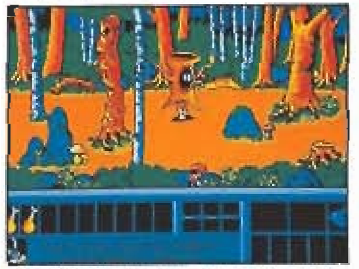
—Aceite: es muy difícil de localizar en el poblado, porque la mayoría de los víveres han sido llevados a un lugar del bosque donde un timador llamado Prolix acapara viandas. Tendremos pues que hacerle una visita para conseguir este preciado elemento.

—Laurel: arbusto que no crece con demasiada facilidad en el bosque en el que nos movemos. No obstante, ya se sabe, donde hay romanos hay centuriones, pretores y todo eso, y algunos de ellos no encuentran nada más elegante que una corona de laureles para cubrir su cabeza. Así que no quedará más remedio que ir al campamento romano.

Asterix sabe que la única forma de evitar que su pueblo se rinda al poder romano es conseguir que Panoramix recupere la memoria.



Para que el adivino tenga buenos augurios para el pueblo la gente le llevará múltiples ofrendas.


El soldado romano oculto en el árbol saldrá despedido por los aires al ingerir el aceite.


Mientras el soldado entretiene a la gente Asterix aprovechará para entrar en el campamento.

Algunas pistas

—Debajo de la pantalla donde se desarrolla la acción aparece siempre un número de muslos de jabalí que nos indica nuestras reservas. Estas reservas se irán consumiendo de una manera más lenta si previamente hemos comprado una hoz de oro. También pueden ser repuestas si conseguimos cazar algún jabalí en las zonas del bosque donde abundan.

—El laurel es uno de los tres ingredientes imprescindibles para preparar la pócima que devolverá al druida su sano juicio. Convencer a los romanos de que nos dejen tomar algo de laurel siempre puede ser más fácil si vamos provistos de algun ánfora de buen vino, aunque no siempre es imprescindible.

—El adivino no estará en el bosque hasta que no cenemos en la cabaña del jefe galo.

—El aceite sólo podremos cogerlo cuando visitemos por segunda vez el claro del bosque donde está el adivino y siempre en ausencia de éste.

—La única forma prevista en el programa de entrar al poblado romano consiste en despistar a los guardianes con algo bastante llamativo, como, por ejemplo, un romano volando. ¿Qué eso es imposible? ; cualquier cosa puede suceder con una fórmula preparada por un druida descalabrado. Para que te sea más fácil, uno de los ingredientes necesarios es el aceite, seguramente por aquello de que batir alas es más seguro si estamos usando un buen lubricante.

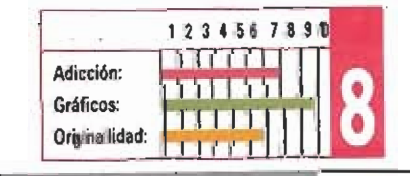
Nuestra opinión

Este programa está muy en la línea de las nuevas aventuras gráficas que dejan a un lado el nerviosismo que podía provocarnos jugar algún arcade endiablado. Las situaciones son siempre muy controlables y en ellas prima el razonamiento lógico sobre la velocidad en el manejo del Joystick.

La opción de gráficos en VGA nos permite disfrutar de una extensísima gama de colores, aunque dependiendo de la limitación de la memoria de nuestra configuración el optar por VGA nos hará tener que prescindir del otro ingrediente importante para el éxito de este programa: el INTERSOUND MDO. Este aparato conectado a la salida de impresora añadirá al juego eso que tanto echamos de menos los usuarios, la «banda sonora» de cada aventura.

Se trata de un programa más que recomendable que nos hará pasar muchos ratos agradables dándole al teclado. ■

D.G.M

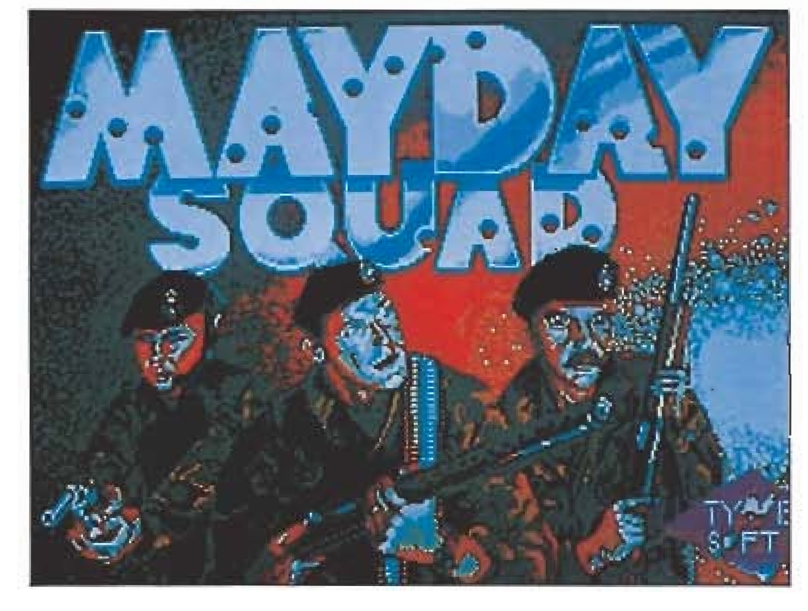


Misión especial

MAYDAY SQUAD

■ TYNESOFT
■ Disponible: ATARI, AMIGA, PC
■ V. Comentada: PC

La acción de este programa nos sitúa en la embajada de Lutonia, que ha sido asaltada y ocupada por miembros de la Legión Roja, un grupo de peligrosos terroristas.



La hija del embajador se encuentra oculta en alguna parte del edificio solo momentáneamente a salvo, pues los terroristas están recorriendo la embajada para conseguir secuestrarla.

Nosotros formamos parte de la escuadra Mayday, un grupo especial de operaciones antiterroristas, y para llevar a cabo la misión podremos elegir tres especialistas de los nueve posibles desde el menú inicial. Cada uno de ellos es experto en una determinada materia. Así, contaremos con un capitán de la operación, un experto en demoliciones y otro en comunicaciones, ordenadores, etc. Movernos por la embajada no será facil pues la gran cantidad de pasillos y puertas forman un laberinto por el que orientarnos nos costará algún que otro esfuerzo.

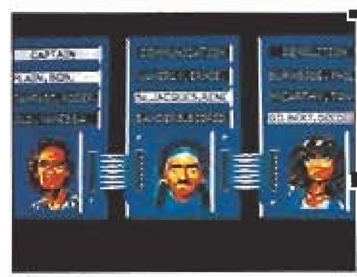
Por ello, es recomendable desde un principio mapear cada planta del edificio por el que nos movemos. Asímismo, una atenta observación de cada habitación nos permitirá descubrir alguna que otra sorpresa.

Nuestro equipo trabaja siempre unido, aunque en cada momento podemos seleccionar el individuo adecuado a la dificultad que se nos presenta. La gama de acciones que pueden ejecutarse es extensísima y va desde colocar todo tipo de explosivos, con o sin retardo, hasta utilizar sofisticados aparatos electrónicos que abren puertas cerradas con llave, que nos permiten escuchar lo que ocurre en las otras habitaciones o ver en aquellas en que por un motivo u otro la visión no es buena. Por descontado que tendremos que mantener algún que otro tiroteo con los miembros de la Legión Roja que se crucen en nuestro camino.




Para movernos utilizaremos un sistema de iconos que nos indicarán las posibilidades con las que contamos.




El uso de nuestro armamento es limitado, pero es posible reponerlo accediendo a las habitaciones donde se guardan las armas.

Para movernos utilizaremos un sistema de iconos que nos indicarán siempre las posibilidades con las que contamos. Podremos avanzar, girar a derecha, izquierda o dar una vuelta de 180°. Cuando estemos junto a una escalera o ascensor, que nos permita cambiar de piso, se nos indicará mediante una flecha junto a los iconos.

Es limitado el uso de nuestro armamento, por lo que será importante localizar las habitaciones donde se guardan las armas, para recargar las nuestras.

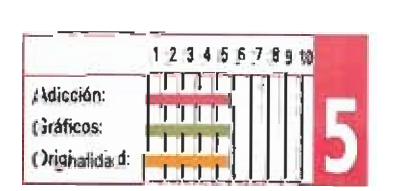
Por último, se nos da un tiempo máximo para la ejecución del rescate, pues los terroristas amenazan con volarlo todo si no consiguen sus propósitos a una hora determinada.

Nuestra opinión

Aunque sea cierto que una vez metidos bien de lleno en el juego, la gran cantidad de posibilidades de acción puedan hacerlo entretenido, el sistema de movimiento por iconos hace que las secuencias sean demasiado lentas. Las pantallas desfilan progresivamente sin que en ninguna de ellas nos aguarde ninguna gran sorpresa.

Sumando a esto la casi total carencia de sonido, tenemos que concluir en que una idea que podía haber dado bastante más de sí ha quedado un poco falta de fuerza. «Mayday Squad» termina siendo un programa más, que queda un poco falto de brillo en el universo cada vez más extenso de estrellas informáticas. ■

D.G.M.





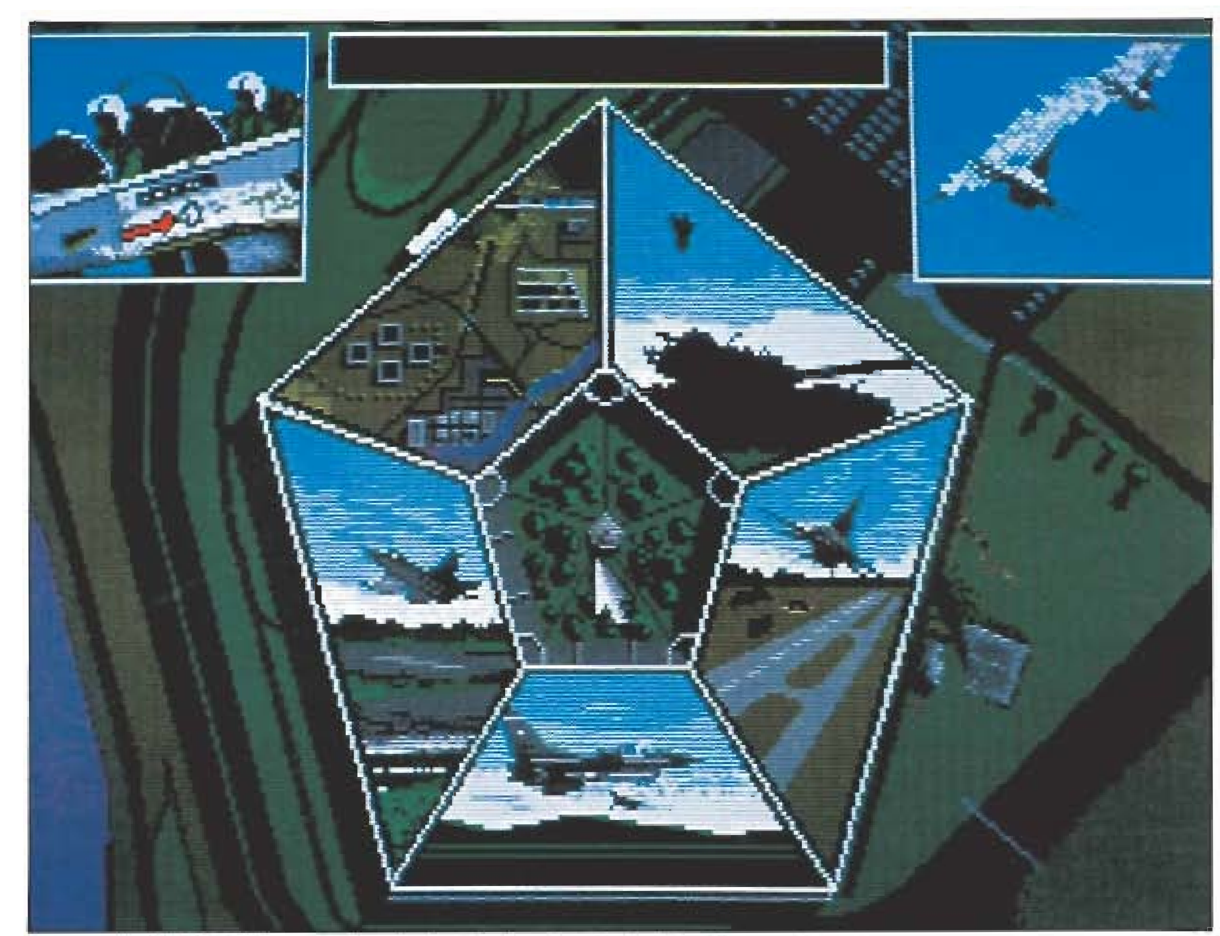
Gran facilidad de manejo

F-16 COMBAT PILOT

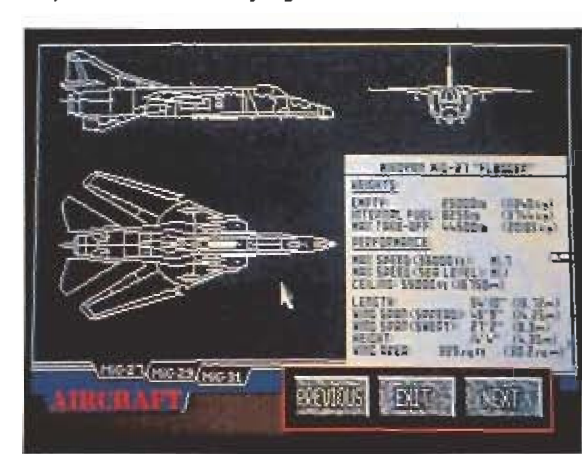
■ DIGITAL INTEGRATION ■ ATARI ST

■ Disponible: ATARI ST, AMIGA, PC

Son aún relativamente pocos los juegos de simulación aérea que hay disponibles para los ST. Sin embargo, la mayoría de estos programas tienen un nivel de calidad, en cuanto a gráficos y diseño, bastante aceptable. «F-16 Combat Pilot» cumple estas características y además posee una serie de detalles que hasta ahora no había incluido ninguno de sus predecesores.



La pantalla inicial del juego es la sala destinada a la tripulación del escuadrón al que pertenecemos.



La completa descripción de los aviones enemigos y de las armas será una valiosa ayuda.



La cabina está minuciosamente detallada, así como el resto de las escenas y decorados.

F-16 es un simulador de avión de combate en el significado más amplio de la expresión. No sólo se limita a dejarnos los mandos de la nave, sino que además podemos controlar casi literalmente cualquier aspecto que forma parte de una misión aérea, desde el tipo de armas que utilizaremos hasta las condiciones meteorológicas que deseemos, pasando por infinidad de detalles más (lo único que falta es que podamos elegir cómo queremos que se llame el controlador de la torre).

La pantalla inicial del juego es la sala destinada a la tripulación del escuadrón al que pertenecemos. Aquí se encuentran representados todos los elementos que simbolizan las opciones que tenemos a nuestra disposición. El ordenador nos informa de las variantes que podemos elegir para seleccionar los controles (si elegimos la opción de joystick, nos transmitirá una sensación de mayor realismo que si sólo utilizamos el teclado). El archivador contiene nuestra hoja de servicios completa, desde cuántas horas de vuelo tenemos hasta el número de aviones que hemos «destrozado» a lo largo de nuestras incursiones. Si nos dirigimos a la puerta, aparecerá una imagen del Pentágono con las distintas misiones que tenemos a nuestra disposición, que pueden consistir, por ejemplo, en un combate aire-aire o en una salida de reconocimiento. También tenemos, a simple pulsación de botón, las características de los aviones enemigos y de las armas con las que contamos para nuestro F-16. Por último, si nos asomamos a la ventana (todavía es pronto para tirarse por ella, ya habrá tiempo cuando veamos nuestra hoja de servicios y estrellemos algunos aviones) veremos una demostración de vuelo.

En realidad todas estas opciones son informativas o no requieren ningún «papeleo» especial, excepto la de elección de misión. No obstante, si no queremos esperar para despegar, existe una opción que automáticamente selecciona todos los parámetros y nos permite despegar inmediatamente (un detalle a agradecer). Al elegir el tipo de misión, lo mejor es empezar por los entrenamientos. Incluso, aunque no se trate de acciones reales, podemos elegir misiones simuladas de entrenamiento iguales a las que nos encontraremos después en combate.

Tras efectuar nuestra elección, aparece ante nosotros el expositor estratégico electrónico (ahí queda eso). Bueno, esto se reduce a una pantalla en la que están reflejados todos los objetivos, depósitos de combustible, ciudades, etc, que hallaremos en el viaje. Desde aquí podemos también irnos al hangar y seleccionar el tipo de armamento que nos llevaremos (si vamos a luchar en un combate aire-aire, no es muy lógico instalar bombas destinadas a objetivos terrestres). Por supuesto, no nos podemos llevar todas las armas que queramos. Además, hemos de tener en cuenta que cuanto más peso llevemos menor capacidad de maniobra tendremos. Desde esta pantalla podemos asimismo elegir las condiciones meteorológicas (mejor será que por el momento no nos metamos a volar de noche y con viento), solicitar informes al centro de Mando sobre los movimientos enemigos y hasta trazar un plan de vuelo automático.

Comienza el vuelo

Una vez que hemos observado todos los indicadores, armado nuestro F-16 y elegida una apacible mañana otoñal para iniciar nuestra misión, es hora de despegar. Bueno, la verdad es que antes de encender los motores es mejor dedicar un instante, de dos horas más o menos, a leerse el capítulo del manual de instrucciones en castellano donde se nos describe cada uno de los paneles multifunción, horizontes artificiales, sistemas primarios y secundarios, situaciones de emergencia, radares, indicadores de ángulo de ataque, programador de video para grabar el partido de los Celtics, etc, etc, etc. La verdad es que todos estos conocimientos son necesarios si lo que queremos es disfrutar al máximo de todas las posibilidades que nos ofrece el simulador, aunque para volar y ejecutar alguna que otra pirueta no es necesario convertirse, de la noche al día, en un experto piloto de combate (yo desde luego no lo soy y he conseguido despegar, algo es algo).

Como es habitual en este tipo de programas, las posibilidades de visión no se reducen exclusivamente a la vista frontal. Podemos admirar las perspectivas a la izquierda, derecha y de retaguardia, con movimiento de los mandos en tiempo real incluido. Esto nos permite observar cómo, por ejemplo, se aleja la pista de aterrizaje mientras despegamos (y sobre todo saber dónde está el pesadito del caza


Las posibilidades de visión no se reducen exclusivamente a la vista frontal.


El componente estratégico interviene si decidimos seleccionar los objetos precisos para la misión.

que nos está persiguiendo).

Una opción que merece la pena comentar es la de misión Gladiator. Consiste en un duelo aéreo contra otro avión, con la particularidad de que éste es controlado desde otro ordenador. Mediante un cable, se consigue la conexión entre los dos ordenadores contendientes, haciendo aún más interesante la acción (digan lo que digan, es más divertido enfrentarte con la psicología de un jugador humano que contra el sistemático cálculo de posibilidades del ordenador). Esto no es que sea una novedad, pero siempre está bien tener la oportunidad de resolver las peleas con la novia por este camino, en lugar de poner mala cara el resto de la tarde.

Algunos detalles

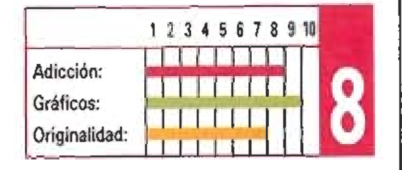
Los gráficos que nos acompañan durante todo el juego son de una calidad muy aceptable. La cabina está minuciosamente detallada, así como las escenas del hangar y todos los demás escenarios. De todas formas, es preciso observar con detenimiento el panorama que podemos contemplar durante el vuelo propiamente dicho.

Con la llegada de los ordenadores de 16 bits, como el ST, la limitación que antes suponían los gráficos vectoriales está desapareciendo y las técnicas de gráficos de tipo sólido se están imponiendo cada vez más. Los avances en este aspecto son contínuos, y F-16 contribuye un poco a ello. La animación es, en general, bastante suave, contribuye, junto a todos los demás detalles, a aumentar el sentido de la realidad de la simulación, que es mucho mayor que si se utilizan solamente gráficos vectoriales. A ello se une que a pesar de que en un principio parezca misión imposible (nunca mejor dicho) hacerse con el control del avión debido a la cantidad de instrumentos a los que hay que prestar atención, la facilidad de manejo en sí es relativamente alta y no se trata del típico simulador en el que te mantienes dos segundos en el aire. El aspecto musical la verdad es que es otra cuestión y no contribuye mucho a la buena impresión general. Consiste, simplemente, en una serie de sonidos nada espectaculares y de una monotonía bastante pesada. Ya sabemos que el sonido de un reactor no es muy variado que digamos, pero dentro de eso se podría haber hecho algo bastante más real.

Otro de los aspectos a destacar cuando se trata de programas de simulación es el manual de instrucciones en castellano. En este aspecto hay que felicitar a Digital Integration por la completa documentación que facilita al usuario, tanto en aspectos puramente informativos como de explicaciones sobre el manejo del programa, siguiendo la línea de compañías como Sub logic y Microprose. Se nos dan detalles de maniobras de ataque y defensa cuando nos encontramos en combate frente a frente con un avión enemigo, la vestimenta de vuelo, las características técnicas de los aviones y las armas y hasta un breve cursillo sobre aerodinámica básica. Todo muy completo.

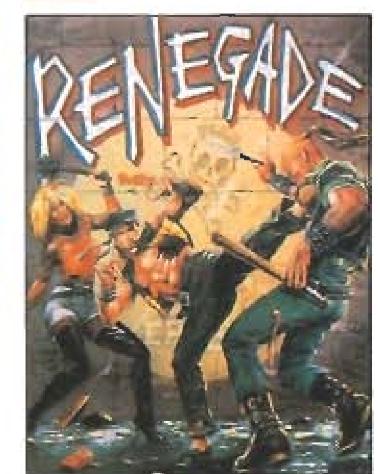
Todo este trabajo no puede ser realizado por una sola persona, y como muestra de la dedicación que ha sido necesaria para preparar el software y el manual, se dan multitud de agradecimientos, destacando sobre todo la ayuda prestada por, nada más y nada menos, General Dynamics, los creadores del F-16. Dave Marshall es el director del proyecto, que ha reunido a nueve personas en un largo tiempo de trabajo. Si Digital Integration era hasta ahora la compañía europea que más prestigio tenía en cuanto a desarrollo de simuladores aéreos, este programa no ha dañado, ni mucho menos, esta imagen. «F-16 Combat Pilot» es otro paso más en el perfeccionamiento de los simuladores de vuelo para ordenador.

A.P.



De 8 a 16

RENEGADE

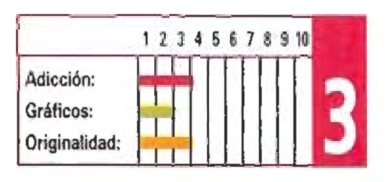


IMAGINE

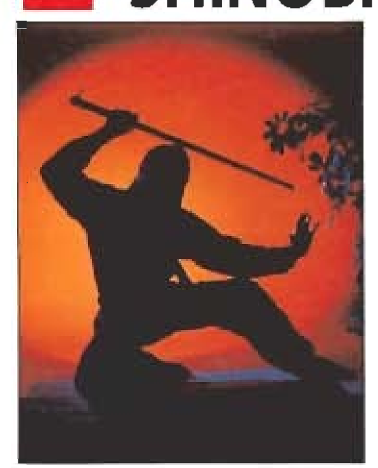
Realmente parece increíble que esta versión Atari St del legendario «Renegade» sea tan pobre a todos los niveles, hasta el punto que no resulta demasiado descabellado decir que algunas de sus predecesoras de 8 bits la superaban con creces.

Ni los gráficos, ni los movimientos ni el sonido añaden nada de interés a un juego perfectamente olvidable.


El clásico «Renegade» no ofrece en esta versión, la calidad que de él podría esperarse.

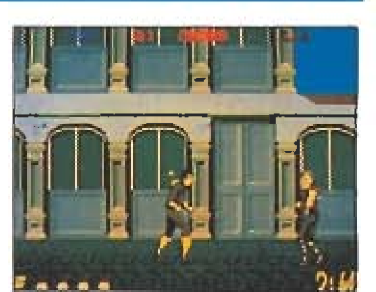


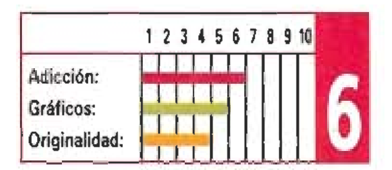
SHINOBI



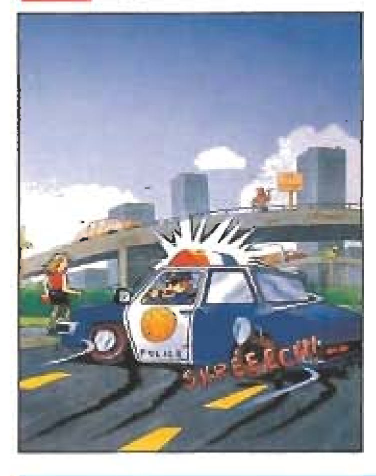
VIRGIN GAMES

A menudo las conversiones de máquinas recreativas no ofrecen todo el buen resultado que sería apetecible, y de hecho en este caso mientras que la máquina de Sega entusiasmó a todos los amantes de los juegos de artes marciales no creemos que ocurra lo mismo con esta versión St, ya que en ninguno de sus aspectos técnicos ofrece un destello de calidad que le libre de una total mediocridad.


Los juegos de lucha y las conversiones, siguen estando de moda. Shinobi es un ejemplo de ambos.



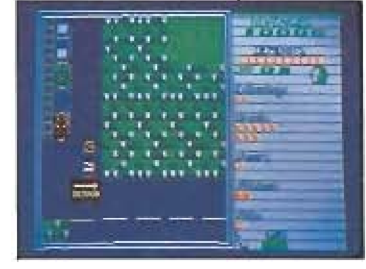
APB

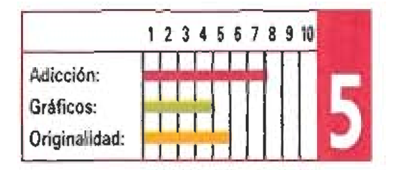


TENGEN

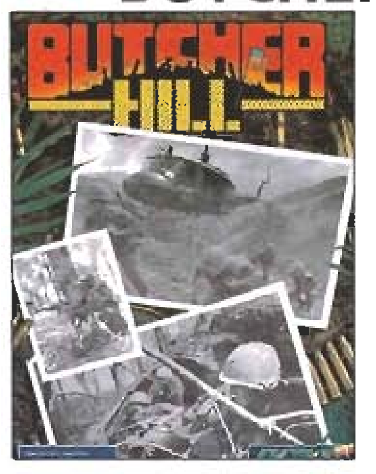
De todas las conversiones realizadas por Tengen hasta el momento este «APB» es con diferencia la menos destacable, cosa nada de extrañar si tenemos en cuenta que la propia máquina original tampoco consiguió un éxito relevante.

El juego en sí es un arcade de desarrollo muy sencillo —casi simplón— con gráficos de reducido tamaño y con escasa variedad a lo largo de sus diferentes fases.


El desarrollo sencillo del juego hace sólo destacable su adicción.

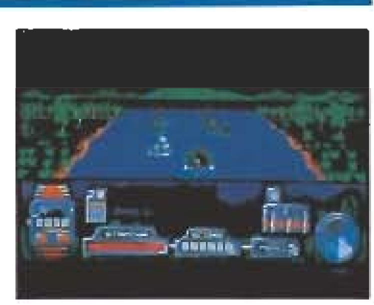


BUTCHER HILL



GREMLIN

Acaba de ser publicada la versión de 16 bits de este título basado en la película del mismo nombre —conocida en nuestro país como «La colina de la hamburguesa»—. El juego reproduce en sus tres fases las escenas más impactantes de la misma. Esta versión incorpora una mayor calidad gráfica, pero en ella prima por encima de todo la adicción.


«Butcher Hill» es un arcade bélico de vertiginosa acción.

EXTRA REYES

MICRO HOBBY

AÑO VI - N.º 195

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES

JUEGA ANTES QUE NADIE CON ESTAS 4 DEMOS DE COCHES DE CARRERAS

Ocean

Activision

Las dos cassettes incluyen además:
El juego completo LIVINGSTONE SUPONGO, de Opera.
Y cargadores para Dynamite Dux, Spitfire, Cabal, Toobin, Operation Thunderbolt, Bronx, Moonwalker, Cazafantasmas II, Los Intocables, Ghouls'n' Ghosts, Drakkar, y un potente copiador cinta-disco PASADISK.

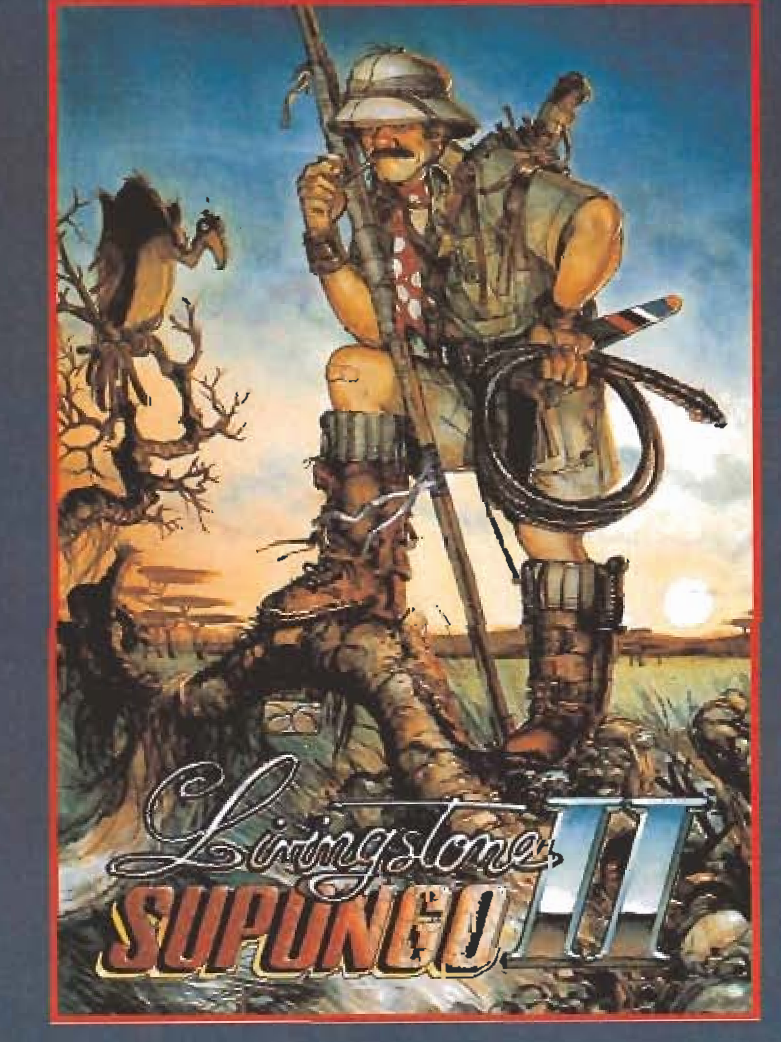


Virgin



U.S. Gold

CONCURSO «CHASE H.Q.»
Participa y gana 2 coches de radiocontrol.



EN MICROHOBBY ESTE MES:

- *NUEVO: Livingstone II, Emilio Sánchez Vicario, Tintín, Los Incotables, Altered Beast, Operation Thunderbolt y Cazafantasmas II.*
- *MAPAS de «Mortadelo II»» y «El Capitán Trueno».*
- *UTILIDADES: Cinco modos de impresión.*
- *Participa en la elección de los mejores programas del 89.*



2 INCLUYE CINTAS

...dos a **395** pesetas

Tele Juegos

Haz tu pedido llamando: (91) 5320085 (4 LINEAS)

VENTA POR CORREO A TODA ESPAÑA

395

PEDIDO MINIMO 2 CINTAS

Juego	Precio	Ordenadores
PACMANIA	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
SNOOKER	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
FREDDY HARDEST	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
GAME OVER	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
FERNANDO MARTIN	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
DON QUIJOTE	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
MEGANOVA	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
MOON CRESTA	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
UCHI MATA	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
MICROBALL	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
NOSFERATU	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
HOWARD EL PATO	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
IK+	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
QUARTET	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
SAILING	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
PAK LUCASFILM	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
CRAZY CARS 1	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
REGRESO AL FUTURO	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
S.D.I.	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
FLYING SHARK	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
DAN DARE COLECTION	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
WEST BANK	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
THE EMPIRE STRIKES BACK	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
STAR WARS	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
007 ALTA TENSION	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
DEATH WISH 3	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
BREAK THRU	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
XEVIOUS	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
TRIO	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
PI ERRE 2	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
DEFCOM	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
ATF	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
BOBSLEIGHT	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
CHUBBY GRISTLE	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
XENO	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
PHANTIS	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
TURBO GIRL	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
CAPITAN SEVILLA	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
HUNDRA	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
DUSTIN	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
NONAMED	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
BRUCE LEE	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
EL CID	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
SCOOTLAND	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
REX HARD	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
FLINSTONES	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
ARMY MOVES	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX
ZOOT	395 PESETAS	SPECTRUM, COMMODORE, MSX
THOR	395 PESETAS	SPECTRUM, MSX
ABRACADABRA	395 PESETAS	AMSTRAD, MSX
GHOSTBUSTERS 1	395 PESETAS	SPECTRUM, COMMODORE
HADES NEBULA	395 PESETAS	SPECTRUM, COMMODORE
19	395 PESETAS	SPECTRUM, COMMODORE
TRAZ	395 PESETAS	SPECTRUM, COMMODORE
JACK THE RIPPER	395 PESETAS	AMSTRAD, COMMODORE
FRANKENSTEIN	395 PESETAS	AMSTRAD, COMMODORE
DEATH WAKE	395 PESETAS	AMSTRAD, COMMODORE
HIGH FRONTIER	395 PESETAS	AMSTRAD, COMMODORE
OVERLANDER	395 PESETAS	AMSTRAD, COMMODORE
SGRIZAM	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
FIRELORD	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
MIAMI VICE	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
RAID OVER MOSCOW	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
KRAKOUT	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
COCHE FANTASTICO	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
DANDY	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
RAMPAGE	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
GALACTIC GAMES	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
GEE BEE AIR RALLY	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
ENDURO RACER	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
TURBO CUP	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
FRONTIERS	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
RENAUD	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
STARLIFE	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
LA OCA	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
THE TUBE	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
GLIDER RIDER	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
BALLBREAKER 2	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
FRIGHTMARE	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD
SKY RUNNER	395 PESETAS	SPECTRUM
CYBOR	395 PESETAS	AMSTRAD
DWARF	395 PESETAS	AMSTRAD
BIRDIE	395 PESETAS	AMSTRAD
500 C.C. GRAND PRIX	395 PESETAS	AMSTRAD
BOBO	395 PESETAS	AMSTRAD
SUPER SKY	395 PESETAS	AMSTRAD
IZNOGOUD	395 PESETAS	AMSTRAD
PEPE MULETAS	395 PESETAS	AMSTRAD
ACE 2	395 PESETAS	COMMODORE
ROAD RACER	395 PESETAS	COMMODORE
LAST NINJA 1	395 PESETAS	COMMODORE
MAPPY	395 PESETAS	MSX
PACMAN	395 PESETAS	MSX
PENTAGRAM	395 PESETAS	MSX
CYBERUN	395 PESETAS	MSX
COLT 36	395 PESETAS	MSX
GUNFRIGHT	395 PESETAS	MSX
HEAD OVER HEELS	395 PESETAS	SPECTRUM, MSX
FIRETRAP	395 PESETAS	SPECTRUM, AMSTRAD



GRATIS....

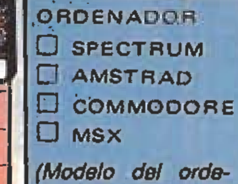
CON CADA PEDIDO UN EJEMPLAR GRATIS DEL CATALOGO OFICIAL DE COMBATE 1990

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON (O COPIA) A:

TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23132
MADRID

FORMA DE PAGO: Contrareembolso, deseo recibir contrareembolso (pagando al recibir el paquete) los juegos indicados en este cupón.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO.

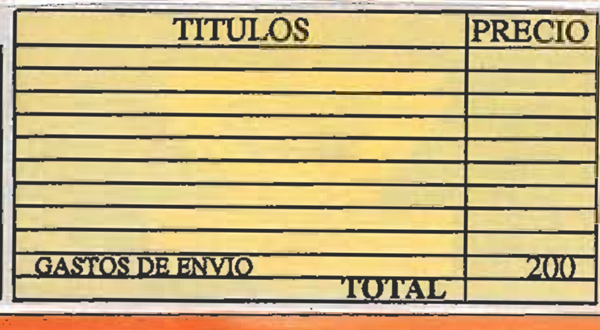
CON TU PRIMER PEDIDO RECIBIRAS LA TARJETA DE TELE-CLIENTE



Nombre ____
Apellidos ____
Domicilio ____
Población ____ Provincia ____
Código Postal ____ Teléf. ____
N.º de Tele-Cliente ____
(si es nuevo, poner NUEVO)

ORDENADOR
☐ SPECTRUM
☐ AMSTRAD
☐ COMMODORE
☐ MSX

(Modelo del ordenador para el que quiere los juegos)



TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	

PISTA DE PRUEBAS

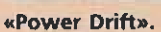
Como todos los años, la campaña de Navidad se ha convertido en una auténtica batalla campal, en la que las principales compañías han pugnado duramente para instalar sus juegos en los primeros puestos de las listas de ventas. Pero éste ha sido, además, un año especialmente llamativo por una curiosa circunstancia que ha parecido responder a un lema común: si quieres que todo vaya sobre ruedas... ¡ponle ruedas a todo!

Estamos hablando obviamente de la auténtica avalancha de juegos automovilísticos que se ha producido durante esta campaña invernal y que ha hecho llegar hasta nuestras manos cinco títulos, todos ellos curiosamente procedentes de la conversión de una máquina recreativa: «Chase H.Q.», de Ocean, «Hard Drivin'», de Domark, «Power Drift», de Activision, «Turbo Out Run», de U.S.Gold y «Continental Circus», de Virgin Games.

Como tratar comparativamente cada uno de ellos entre sí sería, en cierta forma, tratar de englobar en un mismo todo juegos con un denominador común pero con marcados estilos diferentes, vamos a optar por analizar separadamente las cualidades de cada uno de ellos, abordando cuestiones tales como su calidad gráfica o sonora, su grado de realismo o la perfección de sus movimientos, para que seáis vosotros mismos los que juzguéis.

«Hard Drivin'».





«Power Drift».



«Turbo Out Run».

«Chase H.Q.».



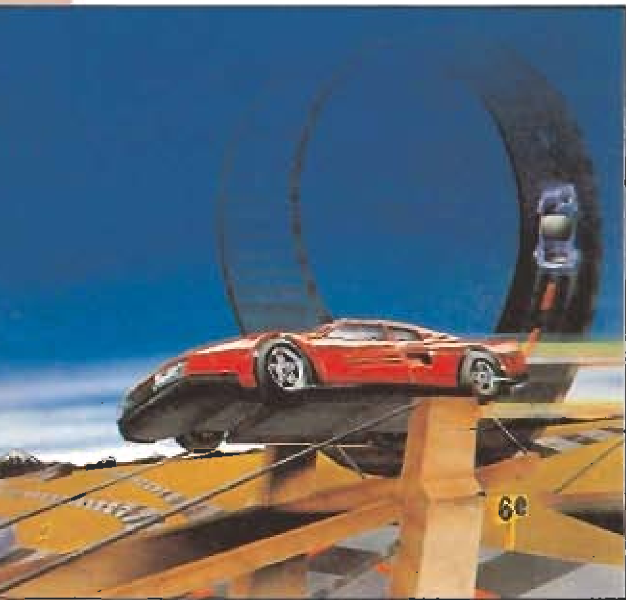
«Continental Circus».



HARD DRIVIN

Aunque su desarrollo sea similar al de cualquier otro juego de los englobados en esta misma comparativa, el factor que más poderosamente llama la atención sobre «Hard Drivin'» es su increíble realización técnica, en un estilo muy similar al «freescape», es decir, utilizando sólidos tridimensionales sombreados. En cierta manera el juego tiene un predecesor en su mismo estilo, «Test Drive», pero tanto su desarrollo como la perspectiva y técnicas tridimensionales utilizadas son notablemente distintas.

En el juego nuestro cometido consiste en completar vueltas alrededor del circuito dentro del límite de tiempo que se nos marca, cuidando de no chocar contra cualquier otro vehículo u obstáculo.





«Hard Drivin'» incorpora una curiosa técnica que desarrolla gráficos sólidos en 3-D. Nuestro cometido es simple: recorrer en un tiempo límite el circuito.

MOVIMIENTO

Por la propia concepción técnica del juego existe un notable desajuste entre la velocidad que marca nuestro velocímetro y la que aparenta tener nuestro vehículo en pantalla, de forma tal, que incluso cuando nos parezca que vamos «a paso de tortuga» nos sorprenderemos al ver que nos salimos en las curvas, como si estuviésemos pisando a fondo el acelerador (que es seguramente lo que en realidad está ocurriendo).

GRÁFICOS

La calidad gráfica del juego hay que enjuiciarla lógicamente no en cuanto a su grado de detalle, sino en cuanto a su realismo en simular un paisaje tridimensional, algo que está perfectamente conseguido.

JUGABILIDAD

El manejo de nuestro vehículo es bastante complicado, y en ciertos momentos, la tridimensionalidad contribuye a complicar la conducción.

REALISMO

Con diferencia «Hard Drivin'» es uno de los simuladores automovilísticos más reales de los realizados hasta el momento. Incluye la posibilidad de escoger conducir por la parte izquierda (igual que los ingleses) de la pista o por la parte derecha (como en el resto de Europa)

SONIDO

El sonido durante el juego es totalmente nulo.

DIFICULTAD

El grado de dificultad del programa, como ya quedó aclarado en el apartado de jugabilidad, es realmente alto.

RESPUESTA AL TECLADO

La respuesta de los controles es adecuada.

FASES

El programa incluye un único circuito, pero éste se ha dividido en varios tramos con diferentes obstáculos y grados de dificultad.

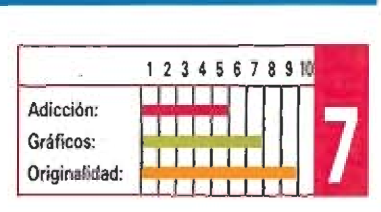
TIPO DE CARGA

Al no haber diferentes fases todo el juego se carga de una sola vez.

CONCLUSIÓN

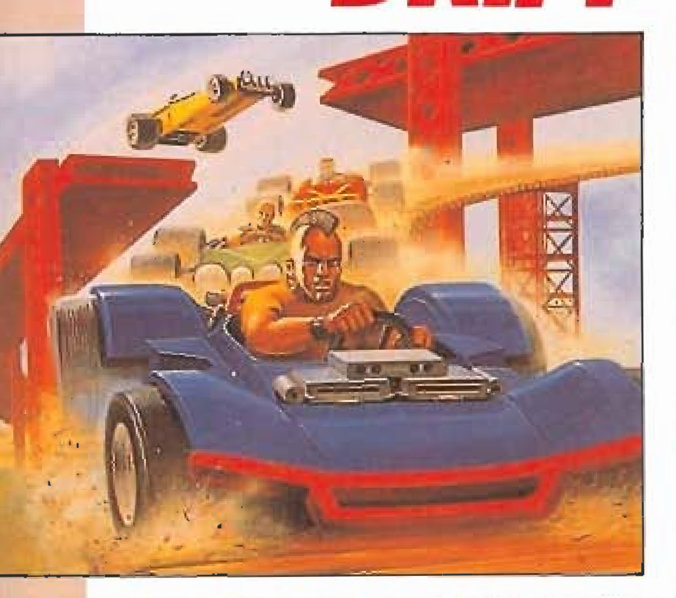
«Hard Drivin'» resulta desgraciadamente mucho más brillante a nivel técnico que a nivel jugable, y aunque alcanza un grado de realismo sorprendente (mención especial para la secuencia de repetición de nuestras colisiones), su desarrollo no es comparable en intensidad al de los clásicos juegos automovilísticos.

DOMARK
Spectrum, Amstrad, Commodore
V. Comentada: Spectrum

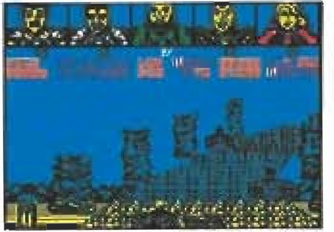


POWER DRIFT

El desarrollo de «Power Drift» no puede estar en una línea más clásica, dentro de los juegos de este estilo, y de hecho, en cierto modo, parece como si el juego hubiese resultado de mezclar a partes iguales dos de los legendarios de este género: «Out Run» y «Buggy Boy». Como es habitual nuestro cometido consiste únicamente en completar una serie de circuitos dentro del límite de tiempo que se nos concede para ello, añadiendo además la dificultad de que se nos exigirá, también, clasificarnos por encima de una determinada posición.







«Power Drift» combina elementos de dos programas legendarios: «Out Run» y «Buggy Boy». Para poder participar en los diferentes circuitos es preciso clasificarse.

MOVIMIENTO

Tanto el «scroll» de pantalla como, sobre todo, el movimiento de nuestro coche es bastante deficiente y falto de realismo.

GRÁFICOS

El juego mantiene un nivel gráfico simplemente correcto, sin llegar a brillar en ningún momento.

JUGABILIDAD

«Power Drift» tiene un desarrollo sencillo y bastante divertido, con un grado de adicción bastante alto.

REALISMO

Al parecer los autores del juego se han esforzado más en perfeccionar la rápidez y la jugabilidad de «Power Drift» que en intentar que éste ofrezca un mínimo de realismo en su desarrollo.

SONIDO

El juego carece totalmente de sonido.

DIFICULTAD

La dificultad va aumentando progresivamente, comenzando por un nivel muy sencillo y terminando con un «sólo apto para habilidosos».

RESPUESTA AL TECLADO

La respuesta de los controles es un tanto lenta, especialmente en lo referido a la realización de los giros.

FASES

El juego incluye diferentes fases repartidas en grupos, cada uno de ellos con sus propias características y escenarios.

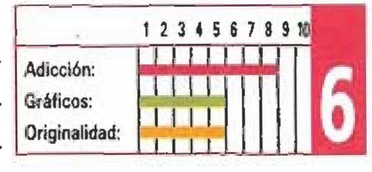
TIPO DE CARGA

Cada grupo de fases debe ser cargado independientemente desde el cassette.

CONCLUSIÓN

«Power Drift» es uno de esos juegos que destacan más por su jugabilidad que por su nivel técnico, que como habéis podido comprobar no es demasiado elevado. Sin embargo el propio hecho de que su desarrollo resulte entretenido y adictivo hace que su calidad general gane muchos enteros.

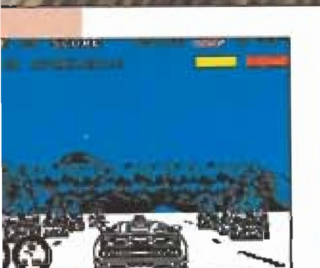
ACTIVISION
Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX
V. Comentada: Spectrum



TURBO OUT RUN

Poco podemos contaros acerca de esta producción de U.S.Gold que no quede englobado diciendo que es la segunda parte de uno de los juegos más legendarios de la historia de los programas automovilísticos: «Out Run».

Su desarrollo es prácticamente idéntico, y sólo aspectos como la forma o los decorados de los diferentes recorridos aportan alguna novedad mencionable, ya que, por lo demás, nuestro objetivo continúa siendo superar cada uno de los circuitos dentro del tiempo que se nos concede al comienzo de estos.





«Turbo Out Run» comparte en su desarrollo muchos de los elementos que lanzaron a la fama a su predecesor, «Out Run». Destaca en él el número de circuitos.

MOVIMIENTO

Los movimientos no consiguen llegar a ser todo lo realistas que el juego requeriría, y sin llegar a ser realmente malos tampoco hacen honor a la máquina original que ha inspirado el juego.

GRÁFICOS

Tanto los vehículos como los decorados están muy bien realizados, destacando especialmente nuestro impresionante Testarrossa.

JUGABILIDAD

La rutina de detección de colisiones es un tanto curiosa, pues a menudo nada sucede cuando nos parece haber chocado contra otro coche u obstáculo, mientras que a veces ocurre justamente lo contrario, lo cual añade un cierto grado de confusión al desarrollo del juego.

REALISMO

Aparte de lo mencionado en el apartado de movimientos hay que decir que tampoco la sensación de movimiento a través de la carretera está demasiado conseguida.

SONIDO

El juego carece totalmente de sonido en la versión de 48K al contrario que la versión para 128K mucho mejor tratada en este sentido.

DIFICULTAD

«Turbo Out Run» comienza con unas fases realmente fáciles para ir, poco a poco, adentrándose dentro del terreno de lo imposible. El juego incluye la posibilidad de cambio automático o manual de marchas, incrementándose mínimamente la dificultad en este último caso.

RESPUESTA AL TECLADO

La respuesta a nuestras ordenes es rápida y precisa.

FASES

El programa incluye una gran variedad de recorridos, cada uno de ellos con sus propias características.

TIPO DE CARGA

Cada uno de los recorridos se carga independientemente.

CONCLUSIÓN

Comparado con la máquina original «Turbo Out Run» ofrece un panorama bastante pobre y desgraciadamente aún sin fijarnos en ésta, la impresión general sobre el juego tampoco mejora en mucho. El programa «se deja jugar», sin llegar a sorprender en ningún momento. Sólo enriquece la idea original el elevadísimo número de recorridos.

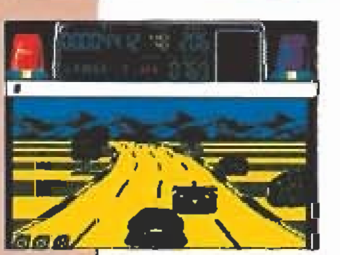
U.S.GOLD
Spectrum, Amstrad, Commodore
V. Comentada: Spectrum

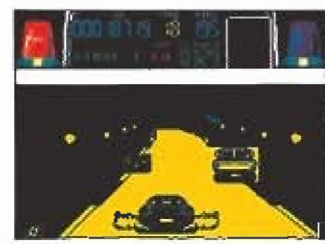
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Adicción:
Gráficos:
Originalidad:
6

CHASE H.Q.

De los cinco juegos incluidos en esta comparativa «Chase H.Q.», conversión de la máquina que en su día creara Taito, es el único que mezcla en su desarrollo, a partes iguales, el estilo de un clásico arcade con el de un juego automovilístico. Nuestro cometido en el juego consiste en perseguir con nuestro vehículo a otro, conducido por unos delincuentes, cuyos datos se nos facilitan al comienzo de la partida. Contamos con un tiempo límite para cumplir nuestra misión, pero en ningún momento deberemos preocuparnos por completar un determinado circuito o de adelantar a los otros vehículos que transitan por la misma carretera, pues la única finalidad de estos es que, en caso de que choquemos contra ellos, hacernos perder un precioso tiempo.







«Chase H.Q.» incorpora un original argumento, que nos obligará a perseguir el vehículo ocupado por unos delincuentes, cuyos datos se nos facilitan al comienzo.

MOVIMIENTO

El movimiento del juego es sencillamente fantástico, y tanto los giros como los saltos, o las salidas de pista de nuestro automóvil, están perfectamente realizadas.

GRÁFICOS

A nivel gráfico «Chase H.Q.» ofrece también un panorama excelente, destacando el diseño de todos y cada uno de los vehículos.

JUGABILIDAD

El grado de adicción del juego es incomparable, y sin embargo su manejo y desarrollo son tremendamente sencillos.

REALISMO

«Chase H.Q.» es uno de esos escasos juegos que logran que uno acabe por creerse que realmente está al volante de un automóvil en plena persecución.

SONIDO

La melodía de presentación es francamente buena, y en general durante el desarrollo del juego el sonido tiene un tratamiento muy adecuado.

DIFICULTAD

Como es lógico, capturar el primer vehículo nos costará serios problemas, pero una vez metidos en la mecánica del juego progresaremos rápidamente, aunque paralelamente lo hará también la dificultad del juego.

RESPUESTA AL TECLADO

La respuesta del teclado es rápida y precisa, y el juego se maneja con un número de controles bastante reducidos.

FASES

Cada vez que capturemos al vehículo que se nos indique seremos trasladados a un nuevo nivel.

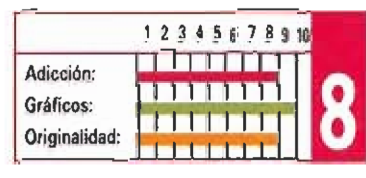
TIPO DE CARGA

Las diferentes fases del juego se cargan independientemente desde el cassette.

CONCLUSIÓN

«Chase H.Q.» es una excelente conversión y un magnífico y adictivo arcade que además cuenta con un alto componente de originalidad. Técnicamente ofrece un muy buen nivel y en general, aunque cabe decir que el juego tiene más de arcade que de simulador, tanto en una como en otra cosa destaca con brillo propio.

OCEAN
Spectrum, Amstrad,
Commodore
V. Comentada: Spectrum



CONTINENTAL CIRCUS

El circo de la Fórmula Uno es el mundo en torno al que gira esta producción de Virgin Games, que sigue un desarrollo muy similar al de los clásicos juegos de este estilo. A diferencia de los últimos títulos aparecidos en este mismo género el juego incluye muy poca estrategia en su desarrollo, sin que tengamos que preocuparnos más que de adelantar a cuantos adversarios podamos para alcanzar la posición que se nos exige, como condición para calificarnos en el próximo Gran Premio.



«Continental Circus» deja de lado la estrategia concentrándose en la carrera en sí y en la velocidad desarrollada por los vehículos.

MOVIMIENTO

Los movimientos de nuestro coche son un tanto bruscos, lo cual obviamente no añade demasiado realismo al desarrollo del juego.

GRÁFICOS

Los gráficos del juego ofrecen en general un nivel bastante bueno destacando la secuencia del «trompo» de nuestro automóvil.

JUGABILIDAD

En lo que se refiere a su manejo y desarrollo el programa es sencillo y cómodo y, en general, resulta bastante adictivo.

REALISMO

Tanto los movimientos como el «scroll» de la carretera son un tanto bruscos, y restan bastantes puntos al realismo del juego.

SONIDO

A nivel sonoro el juego ofrece un buen nivel, destacando los típicos sonidos de los coches pasando a toda velocidad.

DIFICULTAD

La dificultad del juego es elevadísima, dado que cualquier mínimo descuido nos costará, a buen seguro, una salida de pista o una colisión y con ello también, casi con seguridad, la pérdida de todas nuestras posibilidades de calificación.

RESPUESTA AL TECLADO

No hay absolutamente nada que objetar sobre este particular, que cumple perfectamente.

FASES

El juego incluye muchos de los circuitos más conocidos del mundo de la Fórmula Uno.

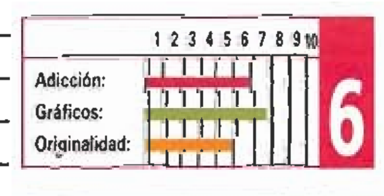
TIPO DE CARGA

Todo el juego carga de una sola vez.

CONCLUSIÓN

«Continental Circus» resultaría sin duda mucho más adictivo y mucho menos desesperante si se hubiese ajustado con más tino su nivel de dificultad, pues técnicamente el juego no requiere demasiadas mejoras. Dentro de los juegos de este mismo género hasta ahora aparecidos «Continental Circus» puede ocupar un buen lugar, pero desde luego no dentro de la categoría de los clásicos.

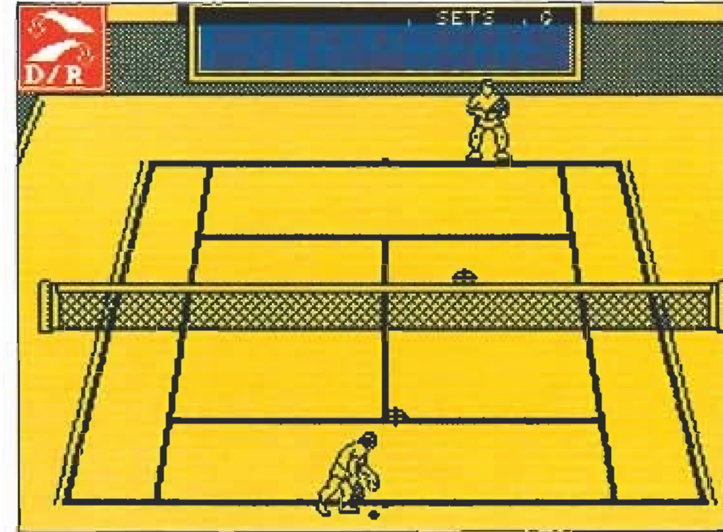
VIRGIN GAMES
Spectrum, Amstrad,
Commodore
V. Comentada: Spectrum



En nuestro anterior número os ofrecimos una amplia preview sobre lo que, por aquel entonces, era el más prometedor y pretencioso proyecto de todos los emprendidos por Zigurat. Desde entonces ha transcurrido un intenso mes en el que «Emilio Sánchez Vicario Grand Slam» se ha convertido en toda una realidad palpable y jugable.

EMILIO

Punto, set



Si elegimos la opción de dos jugadores podremos participar en un único partido y no en todo el circuito.

Afortunadamente en este periodo de tiempo los dos principales responsables del juego, Fernando Rada y Jorge Granados, no sólo han trabajado duramente para perfeccionar al límite el sistema de juego y en general todo lo referente al «gameplay», sino que además han dado forma a un complejo sistema que controla todo lo referente a las diferentes rutinas de comportamiento de pelota, jugadores y pistas.

El resultado de todo ello es un fantástico y completo simulador deportivo que refleja a la perfección el auténtico desarrollo de un partido de tenis real, y que incluye una variada cantidad de opciones y posibilidades que vamos a intentar desvelaros detenidamente.

El juego

Nada más cargar el programa nos encontraremos frente al menú principal, en el que encontraremos un total de cuatro opciones. La primera de ellas nos permite cambiar el número de jugadores que van a participar en el juego, que pueden ser o bien uno contra la computadora o bien dos, enfrentándose en este caso el uno contra el otro. Como veis el juego no incluye la posibilidad de jugar dobles, modalidad en la que, por otra parte, Sánchez Vicario es un consumado especialista.

Como es lógico también encontraremos la consabida opción que nos permitirá alterar los controles con que vamos a jugar, pudiendo escoger desde manejar a nuestros tenistas con joystick a hacerlo con el teclado, siendo este último además totalmente redefinible.

El programa nos permite modificar gran parte de las características del juego, como el número de jugadores, los controles o la pista en la que queremos participar.

Las otras dos opciones de que disponemos en el menú principal tienen como objeto facilitarnos entrar en el propio juego en sí, estando una de ellas destinada a permitirnos participar en cada una de las pistas que componen un circuito completo de Grand Slam, mientras que la otra, por contra, tiene como objeto trasladarnos a una de las cuatro pistas que el juego incluye para disputar un único partido de tenis.

Es importante reseñar que si elegimos la opción de dos jugadores tan sólo podremos disputar un partido y no tomar parte en el Grand Slam; además cuando participemos en este último jugaremos siempre controlando a Sánchez Vicario decidiéndose nuestros rivales a través de las sucesivas eliminatorias, cosa que no ocurre en la modalidad de partido donde seremos nosotros mismos los que podamos elegir a nuestros contrarios.

Jugadores y pistas

En su intento por dar el máximo grado de realismo al juego los programadores de Zigurat han incluido en el juego una serie de tablas de comportamiento que controlan no sólo las características técnicas de cada jugador, sino también incluso el diferente tipo de comportamiento de los botes de la pelota en cada una de las diferentes pistas.

Por hacer referencia a esto último hay que decir que mientras que, por ejemplo, en una superficie de tierra batida como es Roland Garros el bote de la pelota es mucho más lento, en el cemento del Open de Australia y del Open Usa o en la hierba de Wimbledon este es mucho mas rápido, lo cual hace lógicamente que en cada pista haya un cierto tipo de golpes y de sistemas de juegos más eficaces que otros.

En lo referente a los jugadores hay que decir que cada uno de ellos posee sus propias características, y así mientras que por ejemplo McEnroe es un auténtico especialista en la volea, Becker es un maestro en el servicio, habiendo también jugadores que destacan por no tener ningún punto especialmente fuerte pero tampoco ninguno flojo como es el caso del propio Sánchez Vicario o Mecir, siendo tema aparte el de esa auténtica máquina de jugar al tenis llamada Ivan Lendl que destaca por cometer el menor número de errores no forzados de todo el circuito de la ATP.

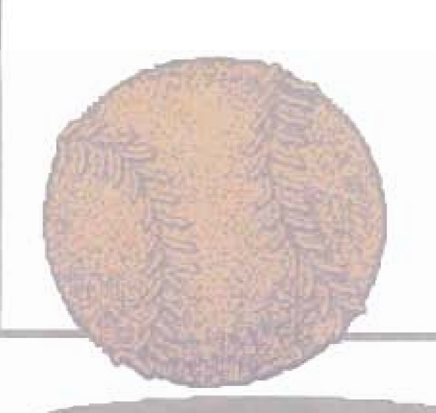
Sistema de juego



Como ya os adelantábamos en la preview del mes pasado, el sistema de juego del programa es —sobre todo al principio— bastante complejo, ya que en cada golpe tenemos que controlar un total de tres factores: tipo de golpe, situación de nuestro jugador y colocación del golpe.

Antes de hacer referencia a estos factores lo primero que hay que decir sobre «Emilio Sánchez Vicario Grand Slam» es que a diferencia de todos los juegos de tenis aparecidos con anterioridad el movimiento de nuestro tenista para golpear la pelota es totalmente automático, y para ello no es necesario que nosotros pulsemos ninguna tecla sino tan sólo que nuestro jugador se encuentre en el lugar y el momento preciso.

Volviendo a los tres factores anteriormente comentados, el orden de decisiones que tenemos

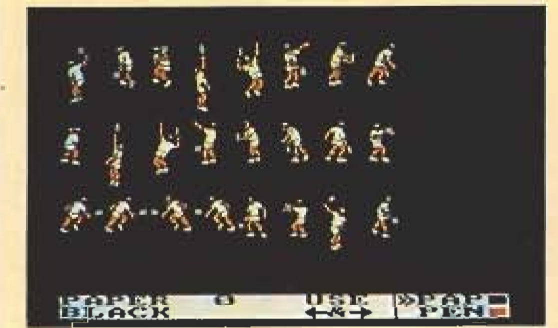


SÁNCHEZ VICARIO

Grand Slam

El juego refleja a la perfección el desarrollo de un auténtico partido real, gracias, sobre todo, al elevado número de opciones presentadas. La versión Amstrad (en las imágenes) está dotada también de una gran calidad gráfica.

LOS MOVIMIENTOS



La riqueza de movimientos que caracterizan al protagonista puede apreciarse en esta imagen en la que aparecen las diferentes secuencias de animación.



En total el movimiento de los tenistas está compuesto por ochenta posturas diferentes. Esto contribuye a aumentar el realismo de la simulación.

Existen cuatro tipos diferentes de golpes: drive, volea, globo y dejada. Cada uno de ellos será adecuado en una determinada situación.

que afrontar en cada golpe es el siguiente: una vez realizado el servicio (para lo cual si tendremos que pulsar el botón de disparo, una vez para lanzar la pelota y otra para ejecutar el golpe) y durante el breve lapso de tiempo que transcurre desde que la pelota sale de nuestra raqueta hasta que llega a nuestro contrario, deberemos colocar a nuestro jugador en el lugar aproximado de la pista al que pensemos que el otro jugador va a enviar la pelota. Cuando éste realice el golpe dispondremos de otra breve cantidad de tiempo para por una parte seleccionar el tipo de golpe que vamos a dar y el lugar al que deseamos enviar la pelota, para lo cual disponemos de un cursor situado en la mitad de pista perteneciente a nuestro rival. Este es, en realidad, el sistema de juego y los pasos que tendremos que ir combinando durante el desarrollo del partido, si bien os podemos ya adelantar que en los primeros momentos tratar de acoplarse a este particular sistema de manejo resulta cuanto menos bastante complicado.

Los tipos de golpes de que podemos hacer uso son cuatro, y cada uno de ellos tiene una utilidad concreta para un momento específico del juego. El drive (que será sustituido por el revés si la pelota llega al lado contrario del brazo en que nuestro tenista sostiene la raqueta) es el golpe que emplearemos en más ocasiones, ya que es el que habitualmente se utiliza desde el fondo de la pista. La volea es el golpe que deberemos seleccionar en el momento en que subamos a la red, cosa que con ciertos contrarios que cometen muy pocos fallos, como por ejemplo Lendl, resulta del todo imprencindible para intentar ganar los puntos de cada juego; en caso de que nuestro contrario nos lance un globo y lo alcancemos con la volea seleccionada nuestro jugador realizará un espectacular y efectivo smash, uno de los golpes más difíciles a la hora de intentar devolverlo. En cuanto al globo es siempre un golpe de carácter defensivo, que emplearemos para intentar sobrepasar a nuestro contario cuando éste suba a la red. Por último la dejada nos resultará de utilidad en los momentos en que observemos a nuestro adversario muy alejado de la red, con lo cual tendrá serias dificultades para intentar llegar hasta la pelota. No hace falta decir que un golpe empleado en un momento o situación inadecuada no tendrá ningún efecto positivo, o en todo caso lo tendrá negativo; así si por ejemplo nuestro contrario se encuentra atacando en la red y le enviamos una dejada lo único que conseguiremos será dejarle una pelota tan fácil que prácticamente equivaldrá a entregarle el punto.

Y la verdad es que poco más os podemos contar ya, a excepción de aconsejaros que no os dejéis defraudar si vuestros resultados en el juego son en principio un tanto desastrosos, pues lo que si os podemos asegurar que con unas buenas dosis de perseverancia, paciencia y habilidad acabaréis por dominar totalmente el programa.

Nuestra opinión

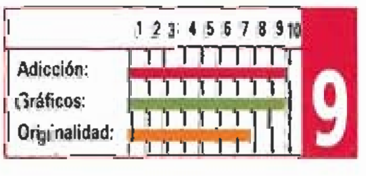
La carrera de la compañía española Zigurat parece estar desde sus comienzos marcada por una clara línea a seguir: pocos pero buenos. Así viene siendo habitual que entre sus lanzamientos transcurran a menudo grandes lapsos de tiempo, que sólo se ven justificados cuando se observa la increíble calidad de la mayoría de sus juegos.

Este «Emilio Sánchez Vicario Grand Slam» que ahora nos presentan es su segunda incursión tanto dentro de los juegos deportivos como, en cierta manera, en el mundo de las licencias, ya que su ahora relativamente lejano «Paris-Dakar» marcó su debú (y con inmejorable pie) en ambos campos.

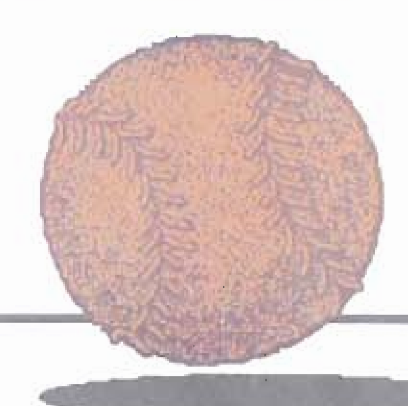
El juego no sólo destaca por su increíble realismo, sin duda el factor de mayor importancia a la hora de enjuiciar la calidad de cualquier simulador, sino también por su muy elevada calidad técnica y gráfica, y sobre todo, por el cuidado que sus autores han puesto en mejorar al máximo su jugabilidad, algo que, sin duda, se nota y se agradece a lo largo del juego.

En cualquier caso esta es la tónica que se mantiene en cada una de las opciones del juego, y detalles como que por ejemplo exista un sistema de claves que nos permita abandonar el campeonato en cualquier momento para luego volver a jugar en el punto en que lo dejamos, demuestra claramente que todo en el juego se ha pensado y ultimado hasta el más mínimo detalle. ■

J.E.B.







SATÁN

El eterno aliado del mal

Las tinieblas y el más profundo terror se adueñaron de la Tierra. Llegaron días de llanto y miseria y los hombres suplicaron en vano la ayuda del cielo. Pero los inexcrutables designios de la divinidad debían cumplirse y estaba escrito que mientras el demonio permaneciera libre ningún inmortal podría acudir en auxilio de los hombres. Los magos que gobernaban el mundo cayeron en manos del poder satánico, pues su magia se reveló completamente ineficaz ante los ejércitos del demonio. Satán, príncipe de las tinieblas, se disponía a convertir la Tierra en un lugar de muerte y desolación.

Solamente un guerrero puede acabar con esta pesadilla, pero su fuerza y habilidad serán insuficientes si antes no se somete a un duro aprendizaje para conocer los secretos que se encuentran reservados solamente a los magos. Únicamente con la magia en tu poder podrás profanar los muros del Palacio de las Nubes, última morada del demonio donde se encuentran prisioneros los magos que antes regían los designios de la Tierra, para así devolver a Satán a las entrañas del infierno.



Las oscuras profecías del apocalipsis se han cumplido fatalmente. En un impreciso punto del tiempo y el espacio la bestia, que había permanecido dormida durante milenios, se ha desatado y ha derramado su cólera sobre el universo. El ángel caído, arrojado para siempre del paraíso, ha enviado sus ejércitos sobre la morada de los hombres, pues su único deseo consiste en destruir la obra de su eterno enemigo.

Primera carga

Tu objetivo en esta primera fase es traspasar las fronteras de la magia, para alcanzar así el conocimiento que te permitirá luchar contra el demonio. Para ello debes recorrer los insólitos parajes de la Tierra de la Magia Perdida, pues en ellos se encuentran los tres pergaminos mágicos que contienen toda la sabiduría almacenada tras muchas generaciones de magos. Sin embargo Satanás conoce tus planes y ha enviado tanto a sus huestes diabólicas como a tres temibles monstruos que custodian cada uno de los pergaminos.

Los servidores de Satán que encontrarás en tu camino pueden clasificarse básicamente en cuatro categorías. Throw, el escudero, solamente es peligroso si entras en contacto con él. Kelpie, el leñador, posee sin embargo un hacha que no dudará en utilizar contra tí si permaneces lo suficientemente cerca. Estos dos enemigos aparecen únicamente sobre el suelo mientras que Nairb, la gárgola, puede volar y además arroja fuego por sus fauces. Finalmente señalaremos a Glaistig el enano, una pequeña criatura mucho más peligrosa de lo que pudiera parecer pues tiene la facultad de reproducirse, de forma que solamente destruyendo el enano madre conseguirás impedir la multiplicación de sus clones.

Mención especial merece Tam Lin, la bestia que custodia cada pergamino. La única forma de destruir a estos gigantescos seres es disparar repetidamente contra su corazón, oculto tras una estructura ósea que solamente se abrirá cuando hayas eliminado la cabeza o cabezas del monstruo (los dos primeros Tam Lin poseen una única cabeza mientras que el tercero tiene dos). Las cabezas se encuentran inicialmente inmóviles a la derecha del recorrido, pero en cuanto observen a nuestro personaje comenzarán a atacarle lanzándose sobre él ayudadas de sus largos cuellos. Solamente tras varios impactos las cabezas serán destruidas y podrás ametrallar el corazón de la bestia, la cual una vez eliminada dejará al descubierto el pergamino que poseía.

También dispones de ciertas ayudas que dejan tras de sí los enemigos destruidos o se encuentran en el interior de unas cápsulas esféricas que pueden ser abiertas con cierto número de disparos. Así por ejemplo las monedas incrementan tu puntuación, las gemas también lo hacen aunque en mayor cantidad, los frascos de elixir reponen tu energía, los relojes de arena incrementan el tiempo restante, las cápsulas con el rótulo «pow up» mejoran notablemente la potencia de tus disparos y los rayos destruyen todo lo que

SATÁN

se encuentre en la pantalla en el momento que los recojas. Finalmente señalaremos los objetos que proporcionan una vida extra y los tres pergaminos custodiados por los Tam Lin que son, a fin de cuentas, el objetivo básico de esta primera fase.

Dispones de tres vidas para completar esta primera carga y un indicador de energía que se irá decrementando con los ataques de tus enemigos y provocará la pérdida completa de una vida al agotarse. Por suerte es posible recuperar la energía perdida y obtener vidas extras recogiendo ciertas ayudas de la forma que hemos indicado. Asimismo el tiempo se encuentra muy limitado, lo que te obligará a intentar completar la aventura en el menor tiempo posible.

Tal como puede observarse en el mapa que acompaña a este artículo el recorrido ha sido dividido en ocho etapas relativamente independientes e interconectadas entre sí. No es posible retroceder una vez alcanzada una nueva etapa y los pergaminos se encuentran al final de las etapas 3,5 y 8. Cada recorrido posee sus propias características, pero en todos ellos encontrarás una serie de elementos básicos: plataformas, sobre las cuales caminan la mayor parte de los enemigos y pilares de piedra suspendidos en el aire, que pueden ser empleados por nuestro personaje para alcanzar nuevas plataformas saltando de uno a otro. En fases avanzadas encontrarás grandes precipicios que conducen a una muerte cierta y grandes lagos de lava que harán que cualquier paso en falso se pague muy caro. Como siempre, la precisión en el salto será factor clave para avanzar en la aventura y en muchos casos es preciso moverse ligeramente sobre los pilares de piedra para alcanzar con éxito el siguiente.


En la primera carga los servidores de Satán pueden clasificarse en cuatro categorías.


Satán adopta siete formas distintas en el desarrollo de la acción en la fase dos.

Estamos seguros de que una cuidadosa observación del mapa os indicará claramente el camino a seguir, tarea relativamente sencilla ya que en la mayoría de los casos el recorrido es casi lineal y sólo permite una dirección. Hemos marcado con números el comienzo y final de cada etapa para que observéis con claridad las conexiones entre las mismas. En las etapas 1 y 3 hay sendas puertas en ciertas paredes que no debéis traspasar pues conducen a un túnel vertical que, en caso de entrar en él, debe ser recorrido hacia arriba hasta encontrar una nueva puerta que os devolverá al mismo sitio por el que entrasteis. Recogido el tercero y último pergamino aparecerá en pantalla una clave que os permitirá acceder a la segunda y definitiva fase (427314).

Segunda carga

Con el poder de la magia, conseguido en la fase anterior, te encuentras en condiciones de combatir contra el príncipe de las tinieblas. Esta segunda fase transcurre en el Palacio de las Nubes, morada del maligno, y tu objetivo consiste en destruir a Satán y rescatar a los magos que se encuentran prisioneros en distintos lugares del Palacio. Ahora ya no adoptas la forma de guerrero que tenías en la primera fase, sino que posees la figura de un venerable mago armado con un hacha y un escudo de grandes dimensiones.

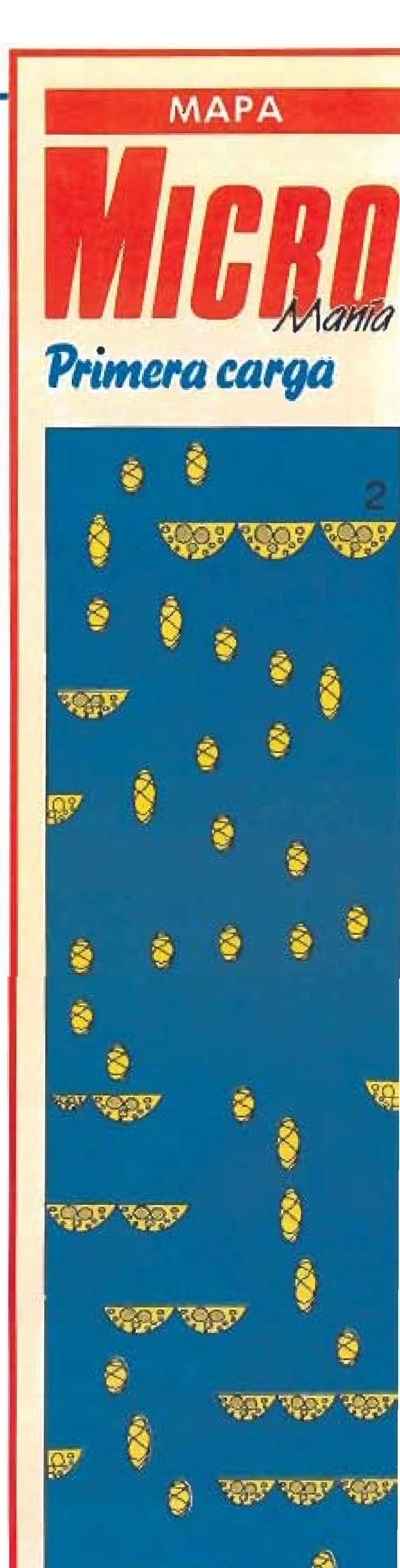
Aunque Satán sea una entidad única, adoptará diversas formas para confundirse y mejorar sus poderes de lucha. En su primera forma Satán aparece como un gran minotauro que lanza poderosas bolas de fuego y sólo puede caminar por tierra firme. Si consigues destruirle aparecerán en su lugar dos cyphers, formas más pequeñas pero mucho más peligrosas, pues pueden volar y aletean siempre a corta distancia de tí a la vez que disparan constantemente. Por cada cypher destruido harán su aparición dos damiens, formas también voladoras algo más pequeñas que las anteriores pero igualmente peligrosas. Dado que Satán se convierte en dos cyphers y cada uno de los dos cyphers en dos damiens son en total siete las criaturas que debes eliminar para completar tu misión. Por cada ser destruido aparecerán unas monedas que puedes recoger para adquirir nuevos suministros tal como explicaremos más adelante. Si la forma satánica destruida transportaba un mago para su ejecución (lo que puede ser observado si sobre la criatura aparece un pequeño círculo que representa a un mago) la cantidad de monedas obtenida será mucho mayor.

Las monedas tienen una importante utilidad. En un punto concreto del mapa (una puerta abierta en la base de una gran montaña señalada en el mismo con una letra T) se puede acceder a la tienda del mago Brownie pulsando la tecla abajo. En este momento podemos comprar diversas ayudas a cambio de los créditos disponibles (inicialmente 8300, aunque podemos conseguir más con las monedas anteriormente mencionadas), seleccionando la opción «exit» para finalizar el proceso de compra. Una vez fuera de la tienda para activar cualquiera de estas ayudas es preciso pulsar la tecla de pausa, con lo que la acción se detendrá y aparecerá un cursor sobre el primero de los seis iconos que aparecen en la parte inferior izquierda de la pantalla. Pulsando las teclas izquierda-derecha seleccionamos el icono deseado y pulsamos fuego para confirmar la selección. Seleccionando el último icono para volver al escenario del juego podremos comprobar la eficacia de la ayuda escogida en caso de haberla comprado previamente y, en caso de una ayuda de uso inmediata, se decrementará el número de usos disponibles. Es importante comprender que no basta con comprar una ayuda para poder disponer de ella sino que es necesario activarla previamente.

Disponemos de las siguientes ayudas:

—Tarjeta de teletransporte (telecard). Cuesta 1000 créditos y podemos adquirir varias tarjetas. Para utilizarlas se selecciona un icono en un punto concreto del juego y aparecerá en ese lugar una letra T. Si más adelante, desde cualquier lugar del mapa, deseamos transportarnos rápidamente al sitio donde se encuentra dicha letra T basta con pulsar la tecla de teletransporte (que puedes definir antes de comenzar a jugar). La T desaparecerá indicando que sólo puede ser utilizada una vez. Si disponemos de más tarjetas de teletransporte podremos repetir el proceso de nuevo en cualquier punto distinto.

—Satán scanner. Cuesta 1500 créditos y puede ser adquirido varias veces. Una vez activado su icono deberemos seleccionar la forma satánica que deseamos localizar (1-7) y si dicha forma existe (al comienzo del juego sólo existe Satán como forma 1, mientras que los cyphers son las formas 2-3 y los damiens las 4-7) aparecerá instantáneamente en la parte derecha de dicha criatura. Si reconocemos el paisaje donde camina la criatura podremos dirigirnos rápidamente hacia dicho lugar ya que dicha ventana desaparecerá.



—Escudo de fuego. Basta con activarlo una vez y a partir de entonces nuestro escudo dispondrá de la capacidad de disparar pequeños proyectiles pulsando simultáneamente abajo y disparo. Cuesta 1000 créditos.

—Hacha mágica. Una vez activada por primera y única vez convierte tu hacha, inicialmente sólo apta para dar golpes en el suelo, en un arma arrojadiza que podrás lanzar cuantas veces quieras y se convierte así en tu recurso más importante para destruir las diversas formas satánicas. Cuesta 1000 créditos.

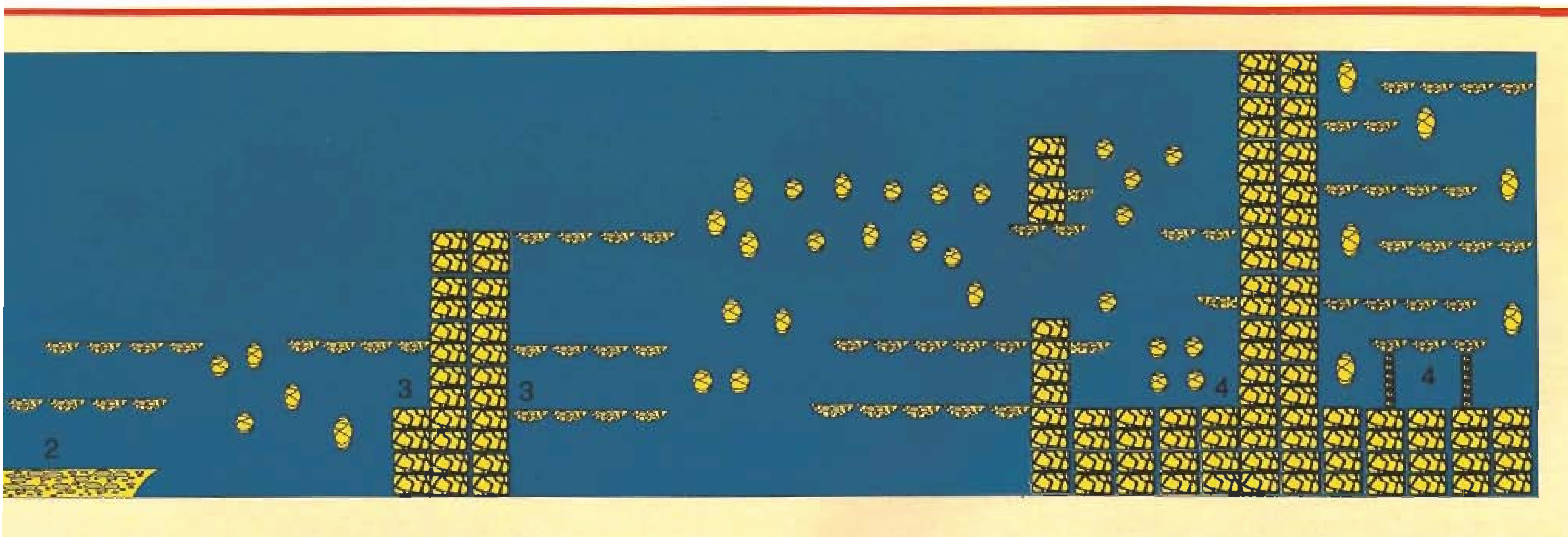

Durante el juego dispones de ciertas ayudas que dejan tras de sí los enemigos al ser destruidos.

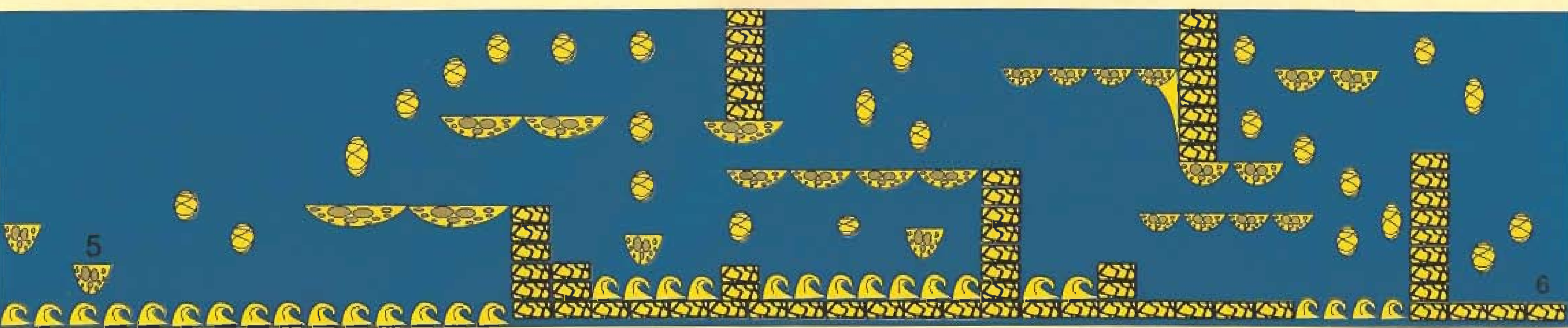

Las monedas tienen una importante utilidad en la segunda carga al ser intercambiadas por ventanas.

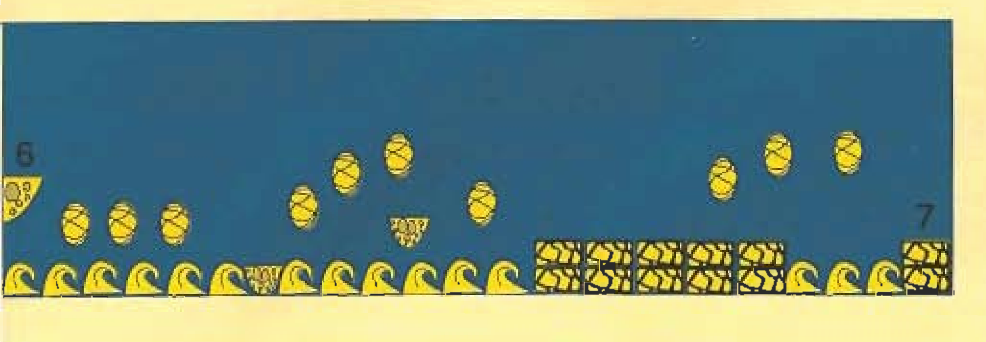

Nuestro objetivo es rescatar a todos los magos secuestrados por los sirvientes del mal.

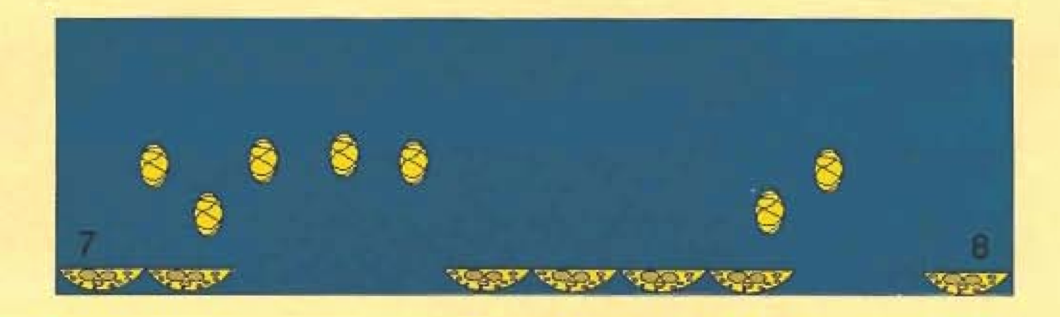

Cuando recojamos el tercer pergamino una clave nos dará acceso al siguiente nivel.

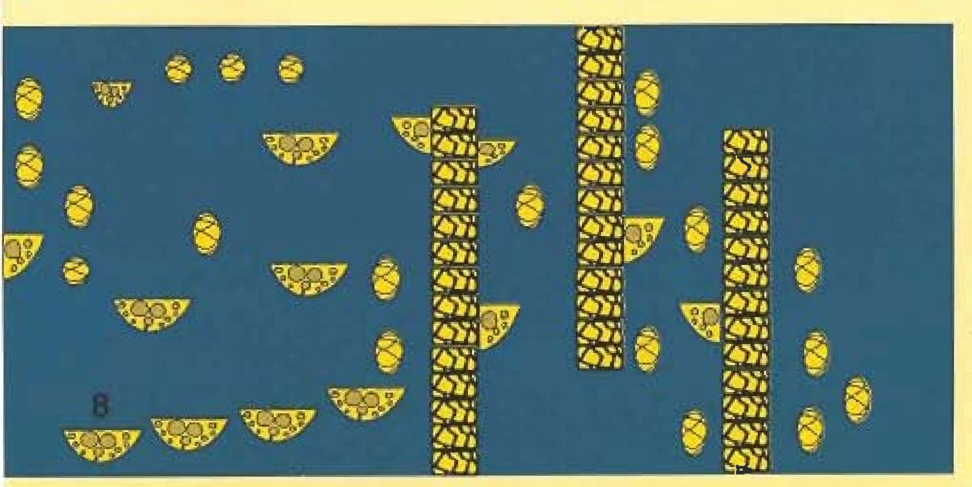
El eterno aliado del mal

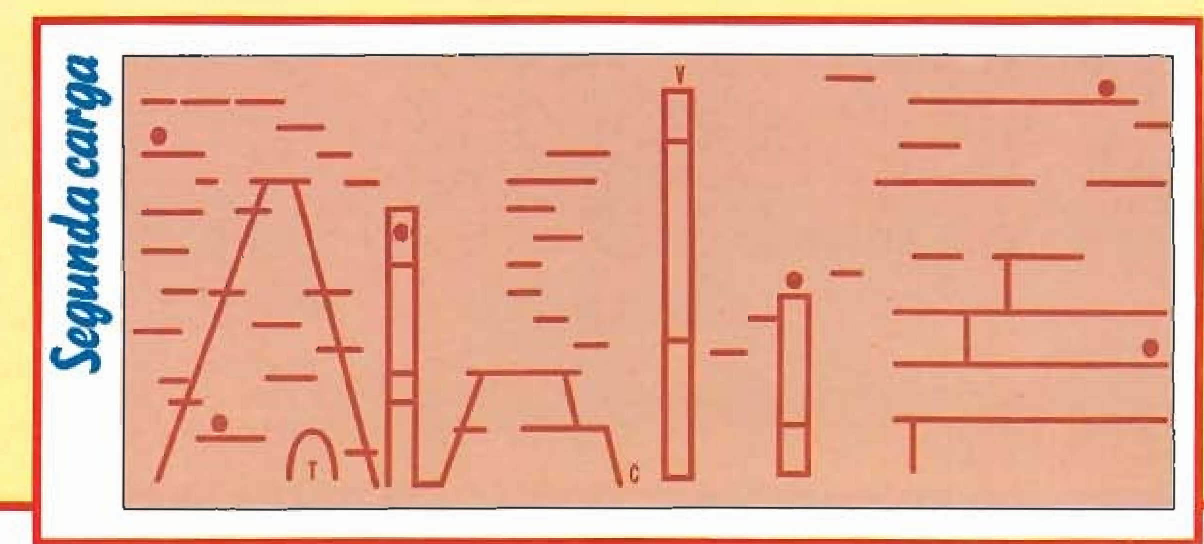












—**Cargador de energía.** Puedes comprar gran número de ellos y cada uno, por el precio de 1000 créditos, recarga parte de la energía perdida.

—**Satán scanner avanzado.** Cuesta 1000 créditos y funciona de forma muy similar al satán scanner con la diferencia de que el paisaje que rodea a la forma satánica señalada no aparece instantáneamente, sino que se llega a él mediante scroll a partir de la localización actual del personaje, con lo que podemos conocer no solamente la situación de dicho demonio sino también la dirección y distancia desde nuestra posición actual.

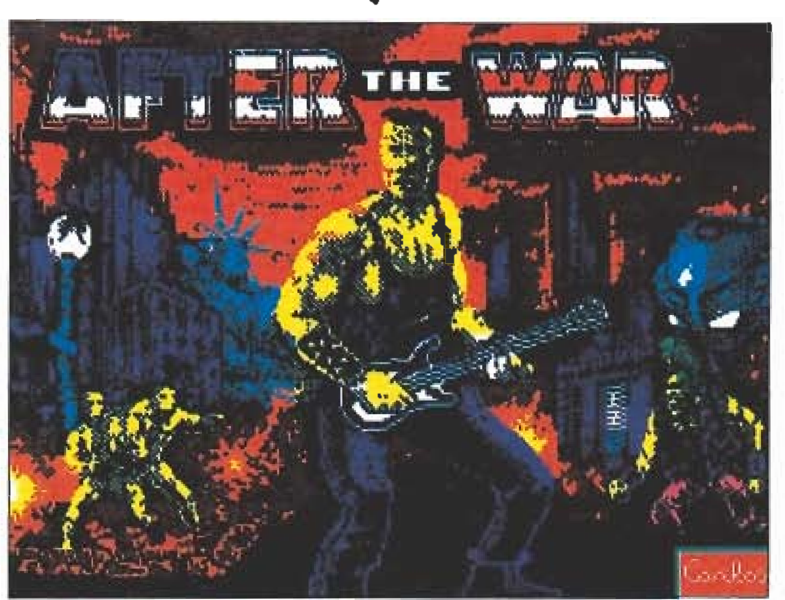
—**Escudo de luz.** Cuesta 2000 créditos y basta con emplearlo una vez. Dota a tus hachas mágicas de una gran potencia destructiva que te permite multiplicar tu potencia de ataque y asimismo hace que el escudo lance poderosas bolas de fuego (es necesario para ello dejar pulsadas las teclas abajo y disparo cierto tiempo y liberarlas cuando deseemos lanzar el disparo).

El mapa se encuentra limitado tanto a izquierda como a derecha. En él distinguimos un edificio situado en su extremo derecho, tres largas columnas y dos montañas, en la más grande de las cuales se encuentra la tienda del mago Brownie. Todos estos lugares se encuentran surcados de plataformas que conducen en muchos casos a otras plataformas situadas sobre el aire que conducen a lugares de otra forma inaccesibles. Hay un total de seis magos en lugares concretos del mapa. A no ser que nuestro personaje se lo impida Satán intentará atrapar uno a uno a los magos indefensos y transportarlos para ser ejecutados en la más alta de las tres columnas, lugar donde se encuentra siempre un verdugo. Tal como hemos señalado antes si una forma satánica tiene en su poder un mago aparecerá sobre ella un círculo. Para completar el juego es preciso destruir las siete criaturas diabólicas y rescatar al menos un mago. Para ello contamos con una reserva de energía que se irá agotando con los ataques (aunque podemos reponerla utilizando un cargador de energía) y un límite muy ajustado de tiempo.

En la zona inferior de la pantalla encontramos los iconos antes descritos, el marcador de energía del personaje, el número de magos rescatados y siete indicadores verticales que indican la energía de las siete formas satánicas que debemos destruir, aunque debemos recordar que las formas con números mayores sólo aparecen al destruir las formas iniciales. También se encuentra en esta zona un marcador de tiempo que se decrementará rápidamente partiendo de 999. ■

P.J.R.

La otra pantalla





¿Alguna vez se os ha ocurrido pensar qué ocurre con los personajes de los videojuegos cuando su éxito se extingue y ya nadie se acuerda de ellos?.¿Acaso existe un subsidio de paro especialmente destinado a resolver estos casos?. Pues no, la vida de los protagonistas de los videojuegos es realmente dura, y una vez que la fama pasa se ven obligados a dedicarse a los menesteres más variopintos.

Como clara prueba de ello os ofrecemos este mes dos explícitas imágenes que hablan por si mismas: Johnny, el héroe de «After the war», ha acabado por pasarse al mundo de la canción protesta, mientras que la ancianita bruja del «Cauldron» ha tenido que llegar aún más lejos y fichar por el equipo de baloncesto de Transilvania... quién se lo iba a decir a sus años.

2002 Historias del Futuro

La salvación de la Humanidad

Jimmy descansaba tranquilamente sentado ante el cuadro de mandos, aunque en su interior bullía una gran excitación. Después de doce años de vagar por el espacio, iba, por fin, a regresar a la Tierra. En esos momentos pasaban lentamente por su mente todos los recuerdos de 1982, año en que dejó la Tierra. Sonriendo recordó cuando el Alto Mando Británico le encomendó la misión de conducir un satélite fotográfico a Saturno con objeto de recoger información. El satélite estaba ocupado con los mayores adelantos técnicos —al pensar esto se iluminó una gran sonrisa en la cara de Jimmy—, al menos en aquellos tiempos. La verdad es que con las informaciones que había recibido en los últimos años del Centro de Control Terrestre, no podía, ni mucho menos, pensar que seis Spectrum de 48 kb, interconectados entre sí mediante un interface ultramoderno, podían servir en la actualidad para algo más que para formar parte de un museo.

Algo le sacó de sus pensamientos, era la primera vez, desde hacía cinco años, que recibía una comunicación de la Tierra. La voz sonaba demasiado metalizada. Jimmy había intentado reparar el altavoz, pero nunca había logrado que éste recuperara la fluidez que poseía en los primeros años de funcionamiento...

—«Astronauta Bertrand, su llegada a la Tierra está prevista para dentro de doce horas, dieciséis minutos, treinta y dos segundos. Ahora cortaremos la comunicación para recuperarla dentro de doce horas.»

Jimmy sonrió y miró por la escotilla mientras exclamaba :«Hogar, dulce hogar. Tengo el tiempo justo para echarme un sueñecito».

Doce horas después Jimmy controlaba hábilmente la nave para conseguir que traspasara sin daños la atmósfera terrestre. Ya divisaba la Base y le extrañó la falta de movimiento en los alrededores. Sólo podía ver unos veloces robots que iban de un lado para otro.

Decidió no preocuparse y seguir con su trabajo. Con una hábil maniobra consiguió que la nave tocara tierra. Desconectó los motores y, cuando se disponía a desconectar los computadores, escuchó un extraño mensaje por el altavoz:

—«Astronauta Bertrand, le habla la Computadora Central. Las cosas han cambiado bastante desde que usted partió de la Tierra. Las máquinas dominamos el mundo. Dentro de unos momentos, dos robots guardianes GX-12 le recogerán y le conducirán a las cárceles con lo que resta de sus semejantes.»

Jimmy corrió desesperado hacia la puerta exterior de la nave, pero, como esperaba, la encontró cerrada. Controló sus nervios y se dirigió al principal de los seis Spectrum de la nave. Ahora sus conocimientos de informática podían salvarle la vida...

¡Era imposible! Había utilizado todos sus trucos y no había conseguido nada. La computadora central resistía sus ataques. Desesperado, se sentó en el sillón de control y lo echó hacia atrás. De repente, una idea surgió en su mente. Se levantó y, como un rayo, se dirigió al camarote. Allí recogió una de sus maletas, la abrió y empezó a sacar todo su contenido. Al fin, justo en el fondo, encontró lo que buscaba. De un salto se levantó y corrió a sentarse de nuevo en el sillón de control; introdujo la tan buscada cinta «Horizontes» en el cassette del Spectrum Central y tecleó Load "". Mientras, con otro Spectrum, conectó con la Computadora Central.

En ese momento apareció en su pantalla el mensaje: «Stop the tape. Press any key». Jimmy retó a la Computadora Central a echar una partida y, hábilmente, consiguió que ésta aceptara. Pulsó una tecla y en la pantalla apareció «The Wall», ese juego que tan buenos ratos le había hecho pasar en los momentos de aburrimiento. Se acomodó en el sillón y lanzó la bola...

Un grito escapó de su garganta, lo había conseguido. La antes todopoderosa Computadora Central, sólo mostraba ahora en su pantalla las características técnicas de su microprocesador. Jimmy había logrado destrozar ladrillo a ladrillo todo el muro y la Computadora no había resistido. Se asomó a la escotilla y sonrió al ver como todos los androides caminaban sin control e iban poco a poco autodestruyéndose. Dentro de podo podría bajar y buscar la prisión en la que debían de estar encerrados los humanos. Desconectó el Spectrum principal de la nave, se lo puso bajo el brazo y, silbando, bajo de la nave.

Oscar Cordón (Granada)

¿Qué ocurrirá cuando desaparezcan las fronteras económicas en Europa?. ¿Bajará el precio del software en otros paises, o subirá en España?.

¿Cuándo el resto de las compañías españolas seguirán el ejemplo de Opera con «Livingstone Supongo II», incluyendo en las versiones Pc de sus juegos una opción para tarjeta VGA?.

¿Cómo es posible que compañías de gran prestigio como Palace o Gremlin lleven, prácticamente, casi un año sin comercializar ningún título nuevo?.

¿Por qué en España no son editados todos los packs de recopilaciones publicados en otros paises?.

HERMENEGILDO POVEDILLA MUS SIMULATOR

LO MÁS EN MUS



La recientemente creada compañía española Cutre Soft acaba de hacer público el lanzamiento del que será su primer y espectacular lanzamiento, «Hermenegildo Povedilla Mus Simulator», un divertido simulador de este popular juego de mesa que cuenta con el respaldo de ser avalado por el nombre del actual campeón de Castilla-La Mancha, el Sr. Povedilla.

Formidable la última edición de los premios concedidos por la industria británica del software.

Lamentable que con la cantidad de deportistas famosos, en campos muy diversos, que existen en nuestro país, las compañías de software se dediquen a hacer fichajes que compiten directamente entre sí, lo cual definitivamente sólo les perjudica a ellas.

Busca las diferencias







Que Alfonso Azpiri es uno de los mejores y más geniales dibujantes que ha dado el comic español es algo que queda fuera de toda duda, como también lo está el hecho de que sus creaciones se hayan convertido en el emblema característico de muchos de los juegos más legendarios del software español.
Pero claro, hasta los genios se equivocan -o por lo menos no aciertan del todo- como bien nos ha indicado un misterioso lector que firma como The Joker y que nos ha remitido este ''Busca las diferencias'' en el que, como él mismo afirma, lo curioso no es que las tres carátulas que podéis observar junto a estas líneas pertenezcan a tres juegos diferentes de tres compañías españolas, sino que a pesar de lo dispar de los argumentos, desarrollos y protagonistas de los tres programas, en todas las carátulas Azpiri ha utilizado exactamente la misma composición en el dibujo.

el HUMOR de Ventura & Nieto



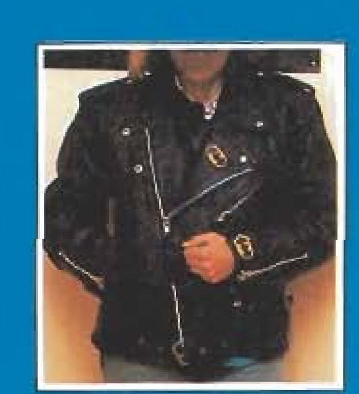
MICRO



ERBE

BATSOLUCIÓN



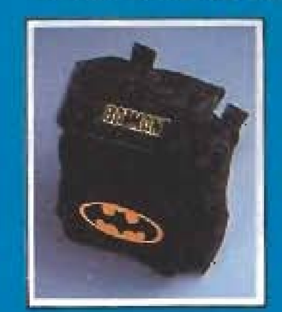


PRIMER PREMIO

CARLOS ORRITE de Barcelona ha sido el ganador de la cazadora Batman.

RELACIÓN DE GANADORES

JAVIER EZEQUIEL GOMEZ REYES (BARCELONA)
ALBERT BENEIT-ROCHES (BARCELONA)
JAIME ALFONSO PEREZ MORIANO (S/C/TENERIFE)
ALFREDO ESTEBAN HERNANDEZ (ALMERIA)
SERGI OLIVERAS JOVE (BARCELONA)
JUAN CARLOS SORIANO VENEROS (BARCELONA)
ANTONIO DIESTRO GALVEZ (BARCELONA)
JOSE DANIEL INSUA REINA (LA CORUÑA)
FERMIN CONTRERAS CRUZ (ALMERIA)
JOSE MANUEL CARO BOTELLA (ALMERIA)
JOSE MANUEL BAUTISTA BLANCO (ORENSE)
JUAN CARLOS GOMEZ DOMINGUEZ (MALAGA)
RAFAEL RUEDA AVILA (CORDOBA)
MANUEL CHICA URIBE (MURCIA)
ANDRES REDONDO VALVERDE (CORDOBA)
FRANCISCO JAVIER CASTRO VARELA (LA CORUÑA)
DAVID RUANA LINARES (BARCELONA)
SERGIO MARTIN GABAS (BARCELONA)
ISRAEL GARCIA RUIZ (ALAVA)
CARLOS GARCIA GUARDDON (LA CORUÑA)
ANGEL MANUEL ALVAREZ MARTINEZ (ASTURIAS)
JAVIER SANCHEZ DEL VALLE (LUGO)
FRANCISCO PORRAS CARRO (MADRID)
EVA MARIA SAIZ MIÑANA (VALENCIA)
OSCAR CERVERA UBEDA (VALENCIA)
SERGIO NOGALES BECERRA (SEVILLA)
MANUEL ALEJANDRO SUAREZ RUIZ (MALAGA)
FEDERICO VERGARA GARCIA (MALAGA)
PABLO MANUEL MOLINA MORENO (ALBACETE)
INMACULADA ESTRADA RESPETO (CADIZ)
JOAQUIN BURGUEÑO MANION (VALLADOLID)
JORDI GIMENEZ GIL (BARCELONA)
MIGUEL ANGEL FAURA VELA (BARCELONA)
IGOR SANTAMARINA VALCARCEL (VIZCAYA)
IGNACIO RODRIGUEZ REINA (ALICANTE)
SANTIAGO GONZALEZ CHAPRESTO (TARRAGONA)
JOSE LUIS BLANCO DIAZ-REGAÑON (SALAMANCA)
JUAN ANTONIO BARRANCO PASAMON (MADRID)
OSCAR SANCHEZ MARTINEZ (MADRID)
JAVIER GARCIA MENENDEZ (ASTURIAS)
NAIM PRAT PUJOL (BARCELONA)
NATALIA ALEJANDRE GARCIA (ZARAGOZA)
JUAN ANTONIO MEROÑO GARCIA (MURCIA)
JAVIER FIDES BALLESTEROS (VALENCIA)
JUAN MANUEL HERNANSAEZ AMOR (MURCIA)
JESUS ALBERTO MARTINEZ SANCHEZ (MURCIA)
SEBASTIAN TALAVERA SERRANO (SEVILLA)
ALEXIS MARTIN-TAMAYO BLAZQUEZ (BADAJOZ)
JOSE MANUEL RODRIGUEZ CARRERA (BARCELONA)
JOSE ANTONIO CASTILLO CAPOTE (MADRID)



Los autores de los cincuenta comics seleccionados recibirán en breve plazo una mochila Batman. ¡Enhorabuena a todos!

¡QUEMA TUS NEUMATICOS!

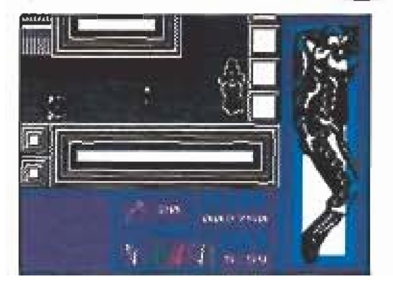
LOS MAS DUROS CIRCUITOS TE ESTAN ESPERANDO

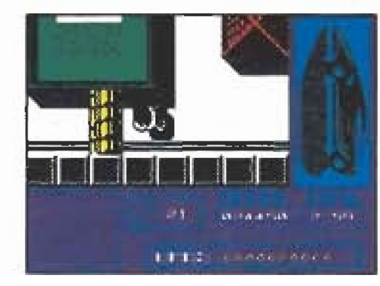


La cuestión para calificar como piloto de Fórmula 1: experiencia, grandes reflejos y unos nervios bien templados. En este original arcade podrás competir con los mejores hasta el límite de tus fuerzas. 8 circuitos internacionales por conquistar, en una serie de trepidantes carreras. ¿Estás a la altura?

licencia from TAITO
Virgin Mastertronic LTD
Edita y distribuye DRO SOFT
Fco. Remiro 5. 28028 Madrid
Telf.: (91) 246 38 02
Telf. para pedidos: (91) 256 17 09

MOONWALKER







«Moonwalker» podría ser descrito como la última creación de un niño caprichoso que no sabe lo que quiere, o como la obra de un estrafalario e incomprendido genio de nuestro tiempo. Optar por una u otra opción depende, sin duda, de muchos factores, pero lo cierto es que Michael Jackson, producto de una sociedad insatisfecha y tecnificada, puede ser admirado o despreciado, ridiculizado o elevado a la categoría de una especie de semidios en un mundo de imperfectos mortales. Hoy sus sueños de lunático llegan a nuestros pequeños ordenadores y te toca a ti tomar parte activa en la controversia.



Sin duda esta versión informatizada de «Moonwalker» ha sido una de las más esperadas en los últimos tiempos. Tal vez una de las causas de este inesperado interés haya sido que ha pasado más de un año desde que U.S. Gold anunció la firma del contrato que le permitía llevar a la pantalla la polémica película de Michael Jackson. Probablemente otra de las razones haya sido la curiosidad despertada, entre quienes seguimos de cerca el mundo del software, de averiguar si serían capaces de trasladar el extravagante argumento a un juego de ordenador.

La verdad es que, como se suele decir en estos casos, la espera si ha merecido la pena, porque exceptuando diferencias obvias, los programadores han sabido condensar en las cuatro fases de que conta el juego las escenas cumbres de la película, manteniendo en todo el juego toda la coherencia que podía esperarse de la disparatada película de Michael Jackson.

Primera parte

La acción transcurre en unos estudios cinematográficos donde Michael desea escapar de los fans que le acosan . Para ello deberá recoger las siete partes de un disfraz de conejo que le permitirá pasar desapercibido entre los histéricos admiradores (dos guantes, dos botas, pantalones, cazadora y cabeza de conejo) y otras cuatro piezas especiales representadas en la parte central del marcador (una cámara de televisión, una réplica de la estatua de la libertad, un martillo neumático y una llave). Con todos estos objetos en su poder, los cuales se obtienen por el mero hecho de pasar sobre ellos, podrá dirigirse a la esquina superior derecha del mapa donde le espera una moto que sólo se pondrá en marcha si posee todos los objetos necesarios.

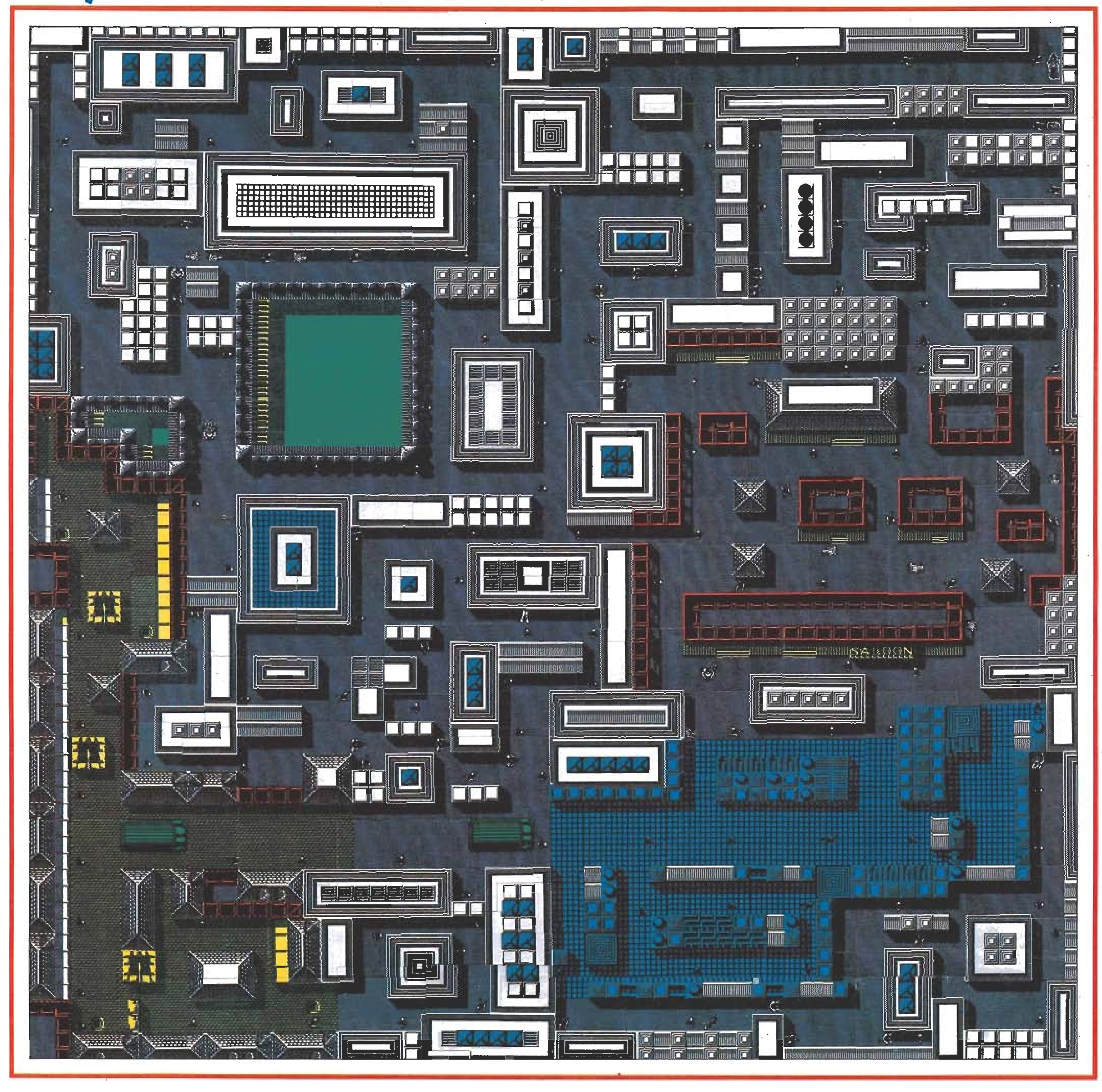
Esta primera fase se desarrolla sobre una perspectiva vertical, de forma que los edificios que componen los estudios son representados como bloques que forman diferentes caminos entre ellos. La localización de los objetos es siempre fija, aunque debemos señalar que algunos de ellos se encuentran en lugares especialmente apartados a los cuales sólo se podrá acceder tras realizar complicados rodeos. Para facilitar nuestra labor de búsqueda contamos con un scanner situado en la parte inferior izquierda del marcador que representará los diferentes objetos mediante puntos fijos y los fans como puntos móviles. Sin embargo, las grandes dimensiones del mapeado le impiden caber en la superficie del scanner, el cual se desplazará en la misma dirección que el protagonista si es necesario.

Los fans, fácilmente localizables con el scanner, tienen la irritante característica de perseguir incansablemente a Michael, de forma que si uno de estos desagradables personajes nos localiza resultará realmente difícil perderle de vista, si bien es posible intentar confundirlos realizando cambios bruscos en nuestra trayectoria. El contacto con los fans es instantáneamente mortal, y dado que Michael es uno de los más acérrimos defensores de la no-violencia, su única arma se reduce a intentar esquivarlos. Cada vez que seamos alcanzados por uno de estos enemigos seremos transportados al punto inicial de esta fase en la esquina superior izquierda y se nos restará una de las 20 vidas de las que disponemos al principio, representadas por unos discos de platino. También perderemos una vida si se agotan los seis minutos de los que disponemos para completar la misión.

Segunda fase

Con su flamante disfraz de conejo y montado sobre su motocicleta, nuestro protagonista se dirige a Michaelsville (por lo que parece nuestro megalómano personaje no pierde la esperanza de tener algún día no una calle, sino toda una ciudad que lleve su nombre). Mr. Big, el típico malvado de turno, ha diseminado por la ciudad unos paquetes de droga con los que pretende convertir en adictos a todos los niños, para de ese modo, manejar fácilmente sus mentes. Decidido a acabar con los planes de tan diabólico personaje, Michael puede destruir los pa-

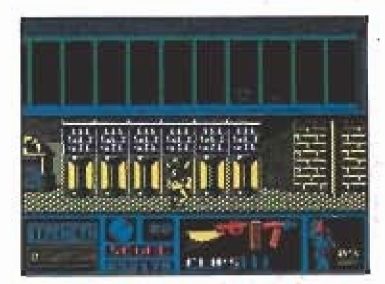
MOONWALKER



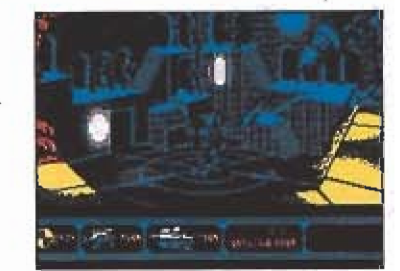
quetes pasando sobre ellos con su motocicleta, aún sabiendo que su objetivo principal no es ese. Resulta que los seis sectores en los que se encuentra dividida la ciudad han sido físicamente separados por Mr. Big mediante unas barricadas que la moto de Michael no puede superar. Sin embargo, recogiendo las diez esferas (orbs) que se encuentran diseminadas por cada sector conseguirá convertir su moto en un coche deportivo durante un breve periodo de tiempo, el cual podrá superar sin problemas la barrera y acceder al siguiente sector.

La perspectiva es muy similar a la de la fase anterior, disponiendo asimismo de un scanner que nos señala la localización de los orbs y los paquetes de droga (puntos fijos), los enemigos (puntos móviles) y el acceso al siguiente sector (un punto fijo más grueso que los demás y por tanto fácilmente reconocible). Los orbs y los paquetes de droga son externamente idénticos, con la diferencia de que los orbs desaparecen al ser recogidos mientras que la droga queda aplastada e inutilizada contra el suelo. En los cuatro primeros sectores manejamos nuestra motocicleta mientras que en el quinto es una potente lancha la que nos permitirá movernos cómodamente entre los embarcaderos de la ciudad. El sexto y último sector carece por completo de peligros y enemigos, tratándose por tanto de un breve paseo a los mandos del deportivo que nos permitirá acceder al final de esta segunda fase.

Los enemigos mantienen bastantes puntos en común con los de la primera fase, si bien por suerte no son tan terriblemente pegajosos y pueden ser esquivados con relativa facilidad. Si somos alcanzados por un enemigo no solamente perderemos una vida, sino también los orbs recogidos con anterioridad, los cuales volverán a sus localizaciones originales y nos obligarán a repetir el sector desde el principio. También perderemos una vida si se agota el reducido tiempo disponible. Dado además que, una vez recogido el último orb, el deportivo sólo tiene auto-



La tercera fase rompe los esquemas de las dos primeras, transformándose en un arcade de habilidad.



Michael se transforma en un gigantesco robot que se enfrentará a Mr. Big y sus secuaces.

nomía para diez segundos (pasados los cuales se autodestruirá), resulta conveniente elaborar una estrategia adecuada y recoger en último lugar el orb más próximo al acceso al siguiente sector. Finalmente señalar que en el lateral derecho de la pantalla encontraremos un gráfico del vehículo que estemos utilizando en cada momento (moto, coche o lancha).

Tercera fase

En esta fase se rompe radicalmente con el esquema de los escenarios anteriores para convertirse en escenario de un frenético arcade de habilidad. La acción transcurre en el club de los años 30, lugar donde Michael, ataviado con el famoso traje blanco del video musical «Smooth criminal», debe proteger a unos niños secuestrados por Mr. Big del ataque de sus secuaces, escondidos tras las innumerables ventanas del piso superior. El escenario se desliza ante nuestros ojos mediante scroll horizontal como en una cinta sin fin, de forma que los laterales izquierdo y derecho se encuentran comunicados. Nada más comenzar esta fase Michael será blanco de los criminales que aparecen esporádicamente tras los ventanales, pero dado que inicialmente se encuentra desarmado, su primer objetivo será recoger un arma que se encuentra bajo unas escaleras con la cual podrá comenzar a hacer estragos entre las filas de Mr. Big. El objetivo de esta fase es abatir, uno a uno, a los 30 enemigos que se encuentran apostados detrás de las ventanas del club.

Por desgracia, la munición del arma es limitada y Michael deberá recoger nuevos cargadores (al recoger el arma contamos con dos de ellos) cuando se agote la munición, los cuales se encuentran generalmente en lugares de complicado acceso. Manejamos un cursor generalmente invisible que solamente aparece en pantalla al pulsar fuego. En este momento debemos mantener pulsado el botón de disparo, mover verticalmente el punto de mira para ajustar la dirección de nuestras balas y finalmente moverlo horizontalmente para descargar una ráfaga contra el objetivo. En esta fase no existe ningún límite de tiempo, pero disponemos de una barra de energía que se irá decrementando con los impactos enemigos y supondrá la pérdida total de una vida al agotarse completamente. Finalmente señalar que de vez en cuando aparecerán por las ventanas algunos de los niños secuestrados a los cuales evidentemente no debemos disparar si no queremos sufrir una drástica disminución de energía.

Cuarta fase

Furioso por las oscuras maquinaciones de Mr. Big Michael decide acabar de una vez por todas con su imperio del crimen. Trasladado a un extraño escenario circular, Michael se convierte en un robot que permanece fijo en el centro del círculo y no puede moverse con libertad, sino solamente girar sobre si mismo. En el complejo entramado de escaleras y focos que rodean el círculo central irán apareciendo los últimos secuaces de Mr. Big saliendo de unas pequeñas puertas. El mismísimo Mr. Big protegido tras un cañón de considerables dimensiones, hará también aparición esporádicamente en el lateral derecho de la pantalla, lanzando unos rayos de mortífero poder. Nuestro objetivo consiste tanto en destruir dicho cañón (el cual necesitará varios impactos para desparecer) como a los sicarios de Mr. Big, cuyo número viene dado por dos marcadores numéricos en la parte inferior de la pantalla. Manejamos un punto de mira que puede desplazarse tanto horizontal como verticalmente haciendo girar al robot (si bien el movimiento vertical tiene ciertas limitaciones).

En la parte inferior derecha observaremos dos estrechas barras horizontales. La primera mide el calentamiento de nuestro arma, la cual se negará a disparar si la sobrecargamos. La segunda mide el nivel de daños del robot, de forma que perderemos una vida cuando este indicador llegue al máximo.

Completado el objetivo, el robot vuelve a transformarse, esta vez en una nave espacial que se eleva magestuosamente del centro del círculo. Detrás queda la seguridad de haber desarticulado a tan peligrosa organización criminal y el secreto orgullo de haber conseguido completar el «Moonwalker».

Nuestra opinión

Estrafalario, estrambótico, insatisfecho, inmaduro son algunos de los calificativos que podría recibir Michael Jackson. A fuerza de cambiar sus rasgos ▶

MOONWALKER

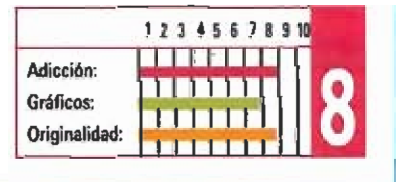
SEGUNDA FASE

faciales y el color de su piel se ha convertido en un ser híbrido que posee esa fascinante ambigüedad que le hace a la vez diferente a todos los esquemas producidos con anterioridad. Pero por encima de todo Jackson es un niño caprichoso capaz de manejar directores, actores y músicos para crear una especie de legado de música e imágenes donde sintetizar todo su espíritu exhibicionista.

Pero por lo que a nosotros respecta, lo único importante es que el videojuego basado en su película-clip «Moonwalker» sea o no un gran programa. Y lo es, porque lejos de apoyarse en la fama del protagonista se han creado cuatro juegos distintos en los que las situaciones son lo suficientemente variadas como para impedir el aburrimiento. «Moonwalker» toma también de su creador el afán por lo espectacular y en efecto contiene algunas de las secuencias de introducción más brillantes que hemos tenido ocasión de contemplar. Solamente el argumento parece hacer agua por todas partes, pero debemos excusar a los programadores pues en ese punto estaban completamente atados de cara a reflejar con la mayor exactitud el original.

Sin embargo las diferentes fases muestran ciertos altibajos. Los gráficos y movimientos de las dos primeras dejan bastante que desear, frente a la tercera, la cual posee un scroll horizontal que debería haber sido mejorado sustancialmente. Asimismo el desarrollo de las fases puede hacerse monótono en ocasiones, pues realmente debemos limitarnos a realizar repetidamente una misma acción. Sin embargo la mezcla de arcade con estrategia y videoaventura consigue que la impresión general sea la de un producto variado y cuidado en todos sus detalles que, sin duda, no defraudará a los que esperábamos mucho de él. ■

P.J.R.





P R E S E N T A

SUPER WONDER BOY

MONSTER LAND

TO MONSTERLAND

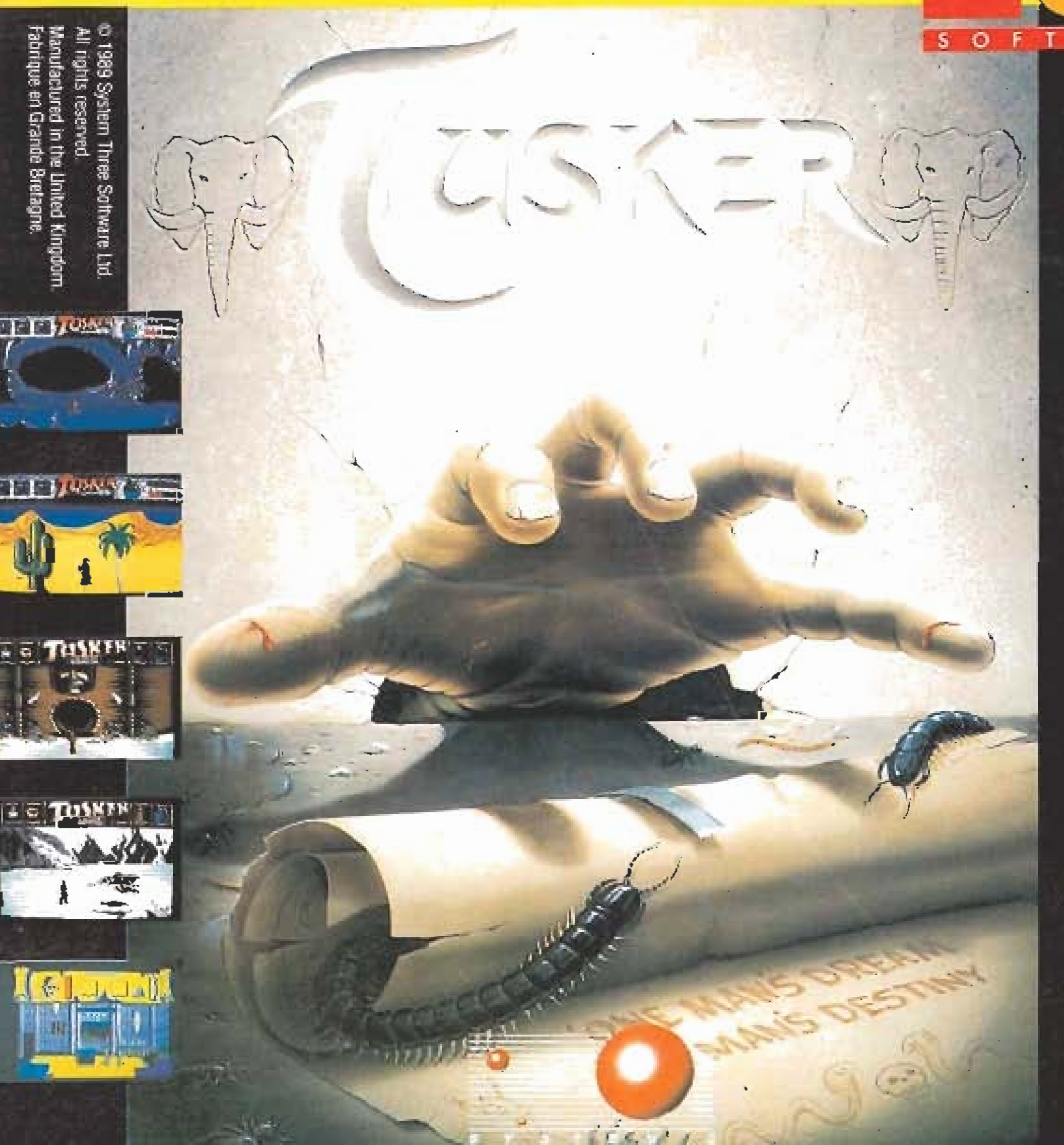
SEGA

GALAXY FORCE

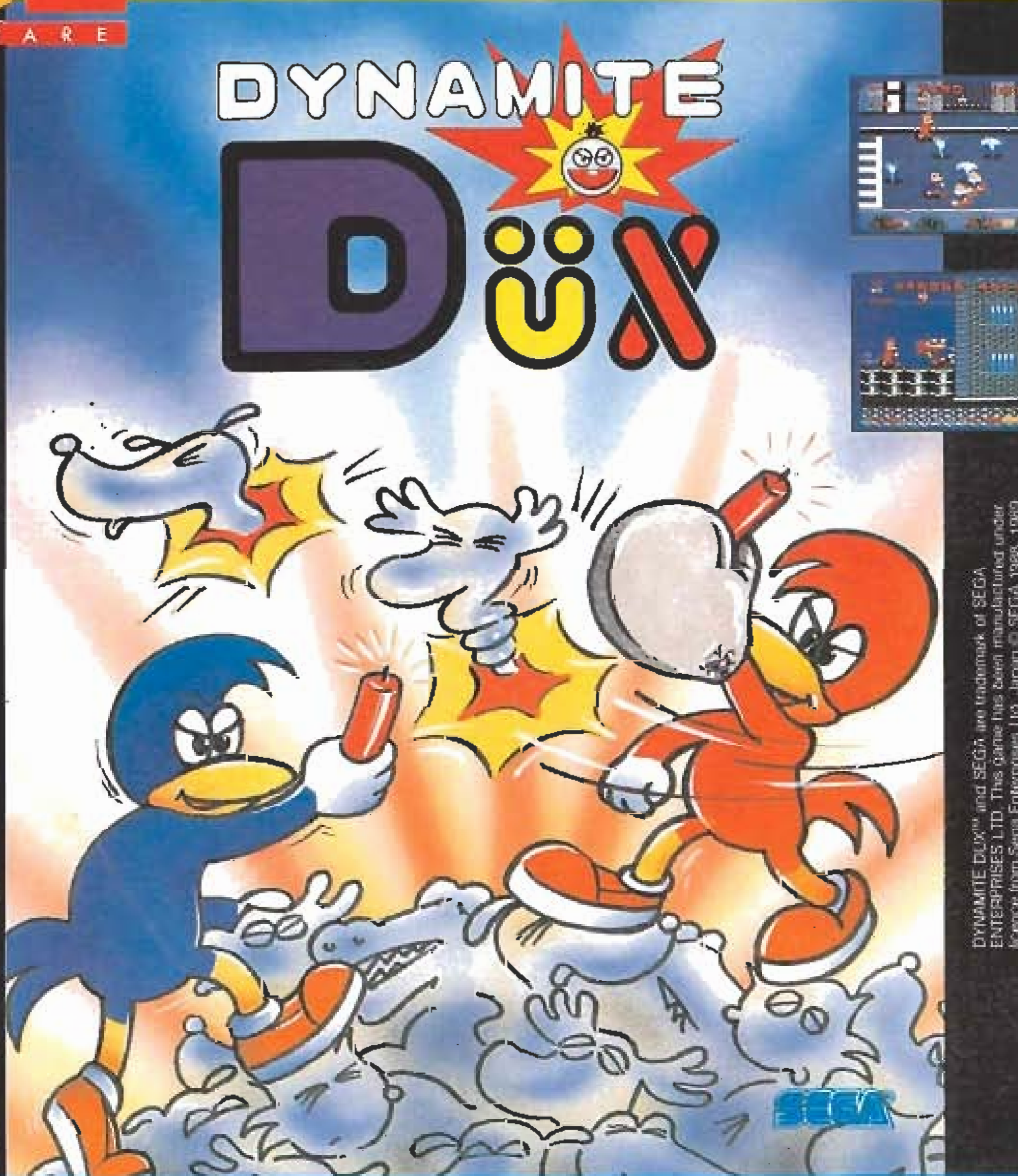
SEGA

GALAXY FORCE and SEGA ... ENTERPRISES LTD. This game has bee manufa... Enterprises Ltd. Japan © SE... Marketed and distributed by ...

MCM SOFTWARE



© 1989 System Three Software Ltd.
All rights reserved.
Manufactured in the United Kingdom.
Fabriqué en Grande Bretagne.



DYNAMITE DÜX™ and SEGA are trademark of SEGA ENTERPRISES LTD. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd. Japan © SEGA 1988, 1989. Marketed and Distributed by Activision (UK) Ltd.

CONCURSO CAZAFANTASMAS
PATROCINADO POR MCM y MICROMANÍA



Ahora puedes conseguir una camiseta con la imagen de tus ídolos. Por si esto fuera poco y para combatir el mal estado del tiempo, hemos pensado que no os vendría mal un magnífico paraguas MCM.

El sistema para concursar es bien sencillo: Se coge el cupón que adjuntamos en esta misma página y se recorta convenientemente. Acto seguido se rellenan con letra clara los datos personales del concursante, se contesta al cuestionario basado en los personajes y en el videojuego de los «Cazafantasmas II» correctamente, se mete en un sobre (no valen fotocopias) y se envía por correo a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA. APARTADO DE CORREOS 328. MADRID 28100.

CUESTIONARIO

1—¿De qué famoso músico de color es la melodía original de la película «Cazafantasmas II»?

[A] Ray Parker Junior [B] Steve Wonder [A] José Feliciano

2—¿Cuántos miembros integran el equipo de «Cazafantasmas»?

[A] 4 [B] 5 [C] 6

3—¿En qué ciudad se desarrolla el argumento de los «Cazafantasmas II»?

[A] Chicago [B] Washington [C] New York

4—¿Dónde se encuentran concentradas las fuerzas diabólicas en «Cazafantasmas II»?

[A] La estatua de la Libertad
[B] Un cuadro del Museo de Arte Moderno
[C] Una estación del Metro

5—¿Cuál es el nombre del bebé que es secuestrado por Vigo y en el que pretende reencarnarse?

[A] Steve [B] Frederic [C] Oscar

El plazo de admisión de cuestionarios finaliza el día 31 de ENERO de 1990 (se considerará la fecha del matasellos).

De entre todos los acertantes del cuestionario (no valen fotocopias) se extraerán 45 en primer lugar que tendrán como premio una camiseta CAZAFANTASMAS y a continuación otros 50, que tendrán como premio un bonito y útil paraguas MCM.

En el caso de no haber suficiente número de acertantes, se considerarán también válidos los cuestionarios con 4, 3, 2 y 1 respuestas acertadas, sucesivamente.

Cualquier reclamación por aspectos no contemplados en estas bases o por la incorrecta interpretación de las mismas, será resuelta inapelablemente por el criterio de los organizadores. La participación en este concurso supone la aceptación incondicional de las bases.

IMPORTANTE:
No olvides indicar en una esquina del sobre la palabra «CAZAFANTASMAS». Sin este dato no podrás tomar parte en el sorteo.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

1	2	3	4	5

Indica en cada una de las casillas, la letra correspondiente a la respuesta que consideres correcta.

Nombre ....
Domicilio ....
Población ....
C.P. .... Provincia ....
Teléfono .... Ordenador (modelo y marca) ....



Han pasado ya cinco años y son pocos los que recuerdan la pesadilla en la que se vio envuelta la ciudad de Nueva York cuando oscuras fuerzas procedentes de otra dimensión fueron invocadas siendo la ciudad invadida por un incontable número de espíritus, rechazados después con la intervención de los cazafantasmas. Desde entonces los cuatro miembros del grupo viven un retiro forzoso, sin sospechar que sus servicios van a ser necesarios mucho antes de lo que ellos mismos podrían imaginar.

Ha llegado el invierno y faltan pocos días para Año Nuevo. Dana Barrett ha vuelto a vivir en Nueva York con su pequeño hijo Oscar. Un día cualquiera, de regreso del supermercado, Dana nota que súbitamente el cochecito donde duerme el bebé comienza a moverse por sí sólo. Extiende las manos para intentar sujetarlo de nuevo pero esta vez el cochecito toma nuevo impulso en dirección opuesta y comienza a rodar calle abajo. Francamente asustada, Dana comienza a correr tras él observando con creciente pánico que la velocidad del pequeño vehículo aumenta peligrosamente.

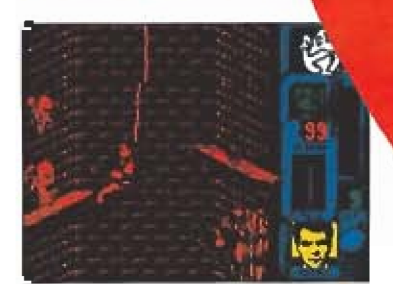
Temiendo ya por la vida de su hijo, Dana corre tras el cochecito pidiendo ayuda a los caminantes que se encuentran en posición adecuada para intentar detenerlo, pero todo movimiento de cualquier ciudadano para sujetar el cochecito hace que éste, como dotado de inteligencia propia, varíe su trayectoria hasta situarse fuera de alcance.

En su alocada persecución, un autobús está a pocos centímetros de arrollar al pequeño vehículo, y los coches y camiones deben frenar súbitamente para no atropellar a Dana, quien alcanza por fin a su hijo cerca de un cruce. Con la respiración entrecortada, Dana se aferra con patética fiereza a la barra del cochecito y lo observa con la creciente y firme convicción de que lo sobrenatural ha vuelto a entrar en su vida.

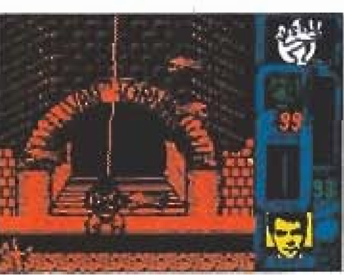
Primera fase

Spengler y Stantz investigan el lugar del extraño suceso y observan que las lecturas del gigámetro indican una intensa presencia de entes sobrenaturales. Simulando estar revisando una instalación telefónica, realizan un profundo agujero en plena calle que les conduce a un viejo túnel de ventilación. Uno de los cazafantasmas debe bajar hasta el fondo del túnel para recoger una muestra de fango que luego pueda ser analizada, pero por desgracia el túnel se encuentra habitado por innumerables criaturas fantasmagóricas que intentarán impedir la labor de nuestro personaje: brazos que surgen de las paredes del túnel, horribles cabezas que vomitan peligrosos proyectiles y se mantienen fijas sobre las paredes y una amplia variedad de fantasmas móviles.

Atado a la superficie con una cuerda, el cazafantasmas cuenta con tres oportunidades para realizar su misión. Dispone de tres tipos distintos de armas que puede escoger pulsando la barra







Uno de los cazafantasmas debe bajar al fondo del pozo para recoger una muestra del fango.

CAZAF

espaciadora: el rayo de protones, arma de uso general que puede ser empleada 99 veces, la bomba PKR, de la que sólo dispone de cinco usos y que crea una barrera horizontal y fija en el lugar donde fue lanzada, y el escudo PKR, solo utilizable dos veces creando un campo de fuerza esférico en torno al cazafantasmas que le protegerá momentáneamente de todas las agresiones exteriores. Perderemos uno de los tres intentos si se corta la cuerda o si el coraje del personaje se agota completamente debido a los ataques de los diversos enemigos. Para observar ambos aspectos contamos en la pantalla con una representación de la cuerda y un gráfico del rostro del cazafantasmas, rostro que irá mostrando un pánico creciente a medida que se agota su coraje.

También encontraremos en la pantalla un marcador que señala la profundidad actual y otro que indica el arma seleccionada y el número de veces que podemos utilizarla. Podemos recoger botellas que nos harán recuperar parte del coraje perdido y bombas PKR adicionales. Todos estos objetos se encuentran sobre ciertas plataformas y salientes situados junto a las paredes del túnel. Para recogerlos es preciso que nuestro cazafantasmas se balancee hasta el punto exacto y toque el objeto con el pie. Para lanzar una bomba PKR es necesario pulsar el botón de disparo, mantenerlo pulsado, mover hacia arriba o abajo y soltar el botón cuando queramos hacer explotar la bomba.

A lo largo del camino encontraremos las tres piezas de un aparato que nos permitirá recoger la muestra de fango. Para ello, una vez las tres piezas en nuestro poder, bastará con llegar al fondo del túnel y mantenernos sobre el fondo el tiempo necesario para que se llene completamete el recipiente del aparato.

ANTASMAS II

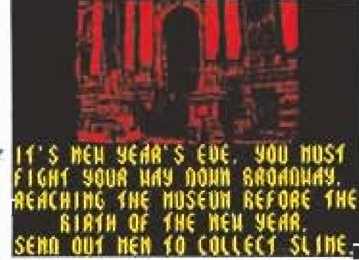
Segunda fase

El análisis del fango encontrado en el fondo del túnel señala que contiene un elemento que parece tener la extraña propiedad de modificar las emociones de las personas y alterar sus pensamientos. Esta sustancia comienza a expandirse por las calles hasta llegar al museo donde Dana y Janosz se encuentran restaurando unas pinturas. Sin embargo Vigo, un poderoso y diabólico espíritu que desea encontrar a toda costa un cuerpo en el que reencarnarse, está absorbiendo el poder procedente de todos los pensamientos perversos que ahora se encuentran en la mente de casi todos los ciudadanos.

Tu misión en esta segunda fase es ayudar a los cazafantasmas a llegar al Museo de Arte antes del nacimiento del nuevo año. Nuestros amigos se encuentran en la corona de la Estatua de la Libertad, la cual camina por las calles de la ciudad hacia Broadway. En tu camino encontrarás tanto oleadas de pequeños espíritus como algunos entes de gran tamaño que intentarán destruir la estatua. Para impedirlo puedes controlar una bola de fuego surgida de la antorcha de la estatua que dispone de la posibilidad de efectuar un total de 16 disparos. Una vez agotados los disparos o cuando la bola de fuego sea destruida por el contacto con los enemigos surgirá una nueva bola de la antorcha.

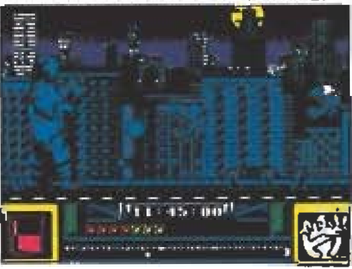
La estatua obtiene la energía necesaria para caminar del fango, tal como lo indica el recipiente situado en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Este fango se irá consumiendo si un enemigo alcanza a la estatua y cada vez que una bola de fuego sea destruida y sea por tanto necesario crear otra. Por suerte cada vez que destruyas un fantasma caerán al suelo unas gotas de fango que permanecerán en el suelo hasta que aparezca una nueva oleada de enemigos. Para recoger el fango antes de que desparezca puedes enviar a los tres ciudadanos que generalmente caminan detrás de la estatua pulsando la barra espaciadora, la cual se ençarga de invertir la dirección en la que caminan dichos ciudadanos. En cuanto un hombre toque una gota de fango éste será automáticamente transferido a la estatua. Es necesario proteger a estos ciudadanos del ataque de los fantasmas y evitar que choquen contra los hombres de color más claro que caminan de forma bastante aleatoria en la zona derecha de la pantalla.

En la parte inferior de la pantalla se encuentra un marcador que señala el número de disparos disponibles antes de que la bola de fuego actual se consuma completamente, y más abajo aún observarás una larga barra horizontal que representa la distancia recorrida por la estatua. Dado que el juego comienza a las doce menos cuarto de la noche dispones solamente de quince minutos para completar tu misión. Al igual que en la primera fase contamos con tres oportunidades que podemos perder si se termina el tiempo o si la energía de la estatua se agota completamente. El movimiento de la estatua es automático excepto en los cuatro momentos en los que tendrá que enfrentarse con fantasmas de gran tamaño, pues en estos casos la estatua se parará hasta que el camino se encuentre libre. Dado que el reloj sigue corriendo en estas escenas resulta especialmente importante destruir estos grandes enemigos lo más rápidamente posible.



Tu misión es ayudar a los cazafantasmas a llegar al Museo de Arte.


Nuestros héroes están en la corona de la estatua de la libertad.


Para impedir el ataque pueden controlar una bola de fuego.


El fango puede ser recogido con ayuda de tres ciudadanos.

CÓDIGO SECRETO

SPECTRUM

Soldier of Light

En las fases del avión colocaos en la parte superior izquierda de la pantalla y disparar contiuamente. La dificultad se decrementará sensiblemente.

Carlos J. Polo (Vizcaya)

Perico Delgado

Si estáis hartos de vuestros compañeros de carrera, introducid el POKE 30081,201; con él desaparecerán de la pantalla.

Para conseguir inmunidad a los decorados deben teclarse los siguientes pokes: POKE 27965,201: POKE 27967,201

Alberto Ureña (Madrid)

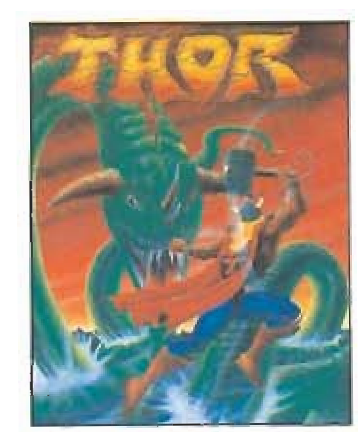
Red Heat

Para pasar la primera fase, que tiene lugar en la sauna, es preciso acercarse a los enemigos hasta que sea imposible continuar; en ese momento retrocedéis para volver a acercaros nuevamente unos instantes después, repitiendo el proceso hasta llegar al bosque.

Una vez en él, si matáis a tres enemigos podréis pasar a la siguiente fase. Tanto los disparos, como los golpes de los karatekas pueden ser esquivados agachándose y esperando a que pasen. Para romper la piedra en la subfase de bonus debéis agitar el joystick de izquierda a derecha como si jugáseis al «Decathlon».

Mario Taboada (Barcelona)

Thor



Con el POKE 41575,0 conseguiréis inmunidad a los enemigos, exceptuando al de final de fase.

Andrés Tejero (Huelva)

Dynamic Duo

Antes de que la partida dé comienzo pulsar «C» y «1» para poder ver la secuencia final sin necesidad de jugar el programa completo.

Emilio J. Nestal (Huelva)

Post Mortem

Si queréis salvaros de la intensa garra de más allá de la muerte, repirar hondo y teclear: Norte, derecha, norte, derecha, norte, hablar con Einstein, norte, dar 2 veces lupa, izquierda, norte, derecha, derecha, contestar que no, norte, no aceptar mensaje, izquierda, norte, izquierda, pulsar lupa e izquierda.

Iván Abanades (Ciudad Real)

MSX

Metal Gear

Si al comienzo del juego pulsáis la pausa y escribís «intruder», pulsando Return seguidamente, obtendréis munición ilimitada.

Byte Boy Marc (Barcelona)

Renegade III



POKE &HA295,255 Vidas y tiempo infinito.

Antonio de los Reyes (Huelva)

Nemesis

La palabra «shield» podréis utilizarla para reponer el escudo protector cuando haya desaparecido.

Antonio Oliverio (Barcelona)

Magical Kid Wiz

Si encendéis el ordenador, teniendo el cartucho del juego puesto, y pulsáis todos los números a la vez, conseguiréis quince vidas y el libro.

Sergio Saiz (Guipúzcoa)

Alpha Roid

Pulsando la tecla f1 y las teclas del curso arriba y derecha, pasaréis de pantalla. Pulsando f1 y f2 y los mismos cursores obtendréis 99 vidas.

Alfonso García (Palma de Mallorca)

¿A quién váis a llamar?



Tercera fase

Janosz, esclavizado por el poder de Vigo, ha raptado al pequeño Oscar pues Vigo necesita el cuerpo del niño para poderse reencarnar. Como en una terrible pesadilla las salas del museo han sido convertidas en el altar de tan diabólica ceremonia. El pequeño Oscar ha sido colocado en una extraña estructura frente a un gigantesco cuadro que encierra el espíritu de Vigo, el cual, poco a poco, extrae la energía de Oscar para poder materializarse.

Los cuatro cazafantasmas (Ray, Peter, Egon y Winston) alcanzan el tejado del museo en el momento en el que comienza la transferencia. Uno a uno deberás hacer bajar a los cuatro miembros del equipo calculando cuidadosamente la velocidad por la que se deslizan sobre sus cuerdas para evitar que un fuerte impacto contra el suelo les haga perder la vida. Mientras dure este proceso aparecerán en pantalla dos gráficos que indican el personaje actual y reflejan la posición de sus manos sobre la cuerda (al pulsar arriba las manos se cierran y al pulsar abajo se abren).

En el preciso instante en que el último miembro del equipo llega al suelo comienza el proceso de transferencia. El primero de los cazafantasmas (generalmente Ray pero puede ser otro, si Ray ha muerto durante la bajada) queda automáticamente seleccionado, si bien es posible seleccionar otro personaje pulsando repetidamente la barra espaciadora. En este momento aparecen dos gráficos en la pantalla. El situado a la izquierda representa al personaje actual, su energía y la energía de su arma mientras que el situado a la derecha representa a Janosz, su energía y el porcentaje de la transferencia. Disponemos de tres oportunidades para completar esta tercera fase, las cuales se irán agotando cada vez que la energía de Oscar sea completamente transferida a Vigo o los cuatro cazafantasmas sean eliminados.

El museo está formado por dos pantallas conectadas lateralmente. Oscar y el cuadro de Vigo se encuentran en la pantalla derecha, de modo que tu objetivo básico debe ser sacar a Oscar de la máquina en la que se encuentra y depositarlo sobre el altar de la pantalla izquierda pues ahí estará momentáneamente a salvo. Sin embargo Janosz, dominado por el poder de Vigo, volverá a colocar a Oscar en el mismo lugar si no lo evitamos. Debemos señalar además que si Oscar es depositado en cualquier lugar que no sea el altar la fuerza de Vigo lo atraerá de nuevo hacia la máquina.

Los cazafantasmas disponen de dos tipos de armas diferentes, pues Ray y Winston están equipados con rifles de proyectiles mientras que Peter y Egon poseen pistolas de rayos. Janosz sólo puede ser eliminado tras repetidos impactos con un rifle de proyectiles, momento en el que el diabólico Vigo abandonará el cuadro para encarnarse en el cuerpo del desdichado Janosz y atacará a los cazafantasmas. Esta nueva criatura sólo puede ser eliminada con la actuación conjunta de los dos personajes que posean pistolas de rayos. Para ello uno de ellos alcanzará a la criatura, la cual quedará momentáneamente inmóvil, instante en el que seleccionaremos rápidamente al otro cazafantasmas y haremos que los rayos de los dos confluyan sobre el mismo punto. Hacemos un alto en este punto para señalar que las armas de los cuatro cazafantasmas, incluso las de los miembros ya fallecidos, pueden ser intercambiadas. Para ello se pulsa Return en cualquier momento del juego para acceder a un pantalla en la que, con ayuda de una flecha, podemos trasladar las armas de un personaje a otro, pulsando de nuevo Return para regresar al juego.

Por desgracia el poder de Vigo es inmenso y, pese a ser expulsado del cuerpo de Janosz, no duda en introducirse en el cuerpo del desdichado Ray, el cual comenzará a perseguir y atacar a sus propios compañeros. La única forma de acabar definitivamente con el espíritu de Vigo es hacer que un personaje equipado con pistola de rayos empuje a Ray hacia el cuadro, ahora vacío, del que surgió Vigo para obligar a su espíritu a regresar al lugar al que pertenece. Ante el mero contacto con el cuadro la energía del diabólico Vigo descederá rápidamente hasta hacerle desaparecer por completo. De este modo culmina esta peligrosa aventura que, afortunadamente para casi todos, ha tenido un final feliz.■



Si Oscar es depositado en un lugar que no sea el altar, Vigo lo atraerá.



Los cuatro cazafantasmas descenderán uno a uno hasta el interior del Museo.

P.J.R.

CAZAFANTASMAS II



En las tiendas **MAIL SOFT** encontraréis todo esto y mucho más.
VISITANOS

Atocha — P.º de Sta. María de la Cabeza, 1 28045 MADRID

SOL — Montera, 32, 2.º 28013 MADRID

NOTA: Durante el periodo de Navidad esta tienda permanecerá abierta a mediodía y los sábados por la tarde.

COMPRA TUS PROGRAMAS FAVORITOS CON UNA SIMPLE LLAMADA

HORARIOS DE PEDIDOS:

LUNES A VIERNES DE 10.30 A 20.30	SABADOS DE 10.30 A 14	(91) 239 34 24 239 04 75
LUNES A VIERNES DE 15 A 19.30		(93) 311 39 76
TIENDA MONTERA (91) 522 49 79		

GARANTIA EN TODOS NUESTROS PRODUCTOS

RESERVA LAS ULTIMAS NOVEDADES (N) ANTES DE QUE SALGAN Y SE EL PRIMERO EN TENERLAS

16 BITS	PC 5	PC 3	ATARI	AMIGA
2000 L. Viaje Submari. (N)	2.850	2.850	2.850	2.850
Action Fighter (N)	1.990	1.990	1.990	1.990
Altered Beast (N)			1.990	1.990
Aspar	1.900	1.900	2.500	2.500
Baal	2.750	2.750	2.250	2.250
Barbarian II	1.990		2.500	2.500
Beach Volley (N)	1.990	2.250	1.990	1.990
Blood Money (N)	2.250	2.250	2.250	2.250
Capitán Trueno	2.500	2.500		
Cazafantasmas 2 (N)	1.990	1.990	1.990	1.990
Chessplayer 2150 (N)			3.995	3.995
Chuck Yeager's 2.0	5.000	5.000		
Corsarios	2.850	2.850	2.850	2.850
Cosmic Sheriff (N)	2.500	2.500		
Crazy Car II	1.990	1.990	1.990	1.990
Demon Stalker (N)	2.500	2.500		
Double Dragon	2.250	2.250	2.250	2.250
Dr. Doom's Revenge (N)	2.250	2.250	2.250	2.250
Dynamite Dux (N)			1.990	1.990
F-16	4.995	4.995	4.995	4.995
Ferrari Fórmula 1 (N)	2.500	2.500	2.500	2.500
Fighting Soccer (N)			1.990	1.990
Flight Simulator III	9.500	9.500		
Football Manager II	2.450	2.450	2.450	2.450
Fredy H. en Manhattan	2.500	2.500	2.500	2.500
Garfield 2	2.500	2.500	2.500	2.500
Gazza's Super Soccer (N)			2.250	2.250
Hermes (sim. vuelo)	4.995	4.995	4.995	4.995
Indiana Jones	1.990	2.250	2.250	1.990
Iron Tracker (N)			2.250	1.990
Jabato	2.500	2.500	2.500	2.500
Jack Nicklaus Golf (N)	2.500	2.500	2.500	2.500
Kick Off (N)	2.850	2.850	2.850	2.850
Knight Force	2.250	2.250	2.250	2.250
Last Ninja 2 (N)	1.990	1.990	1.990	1.990
Livingstone II (N)	2.850	2.850	2.850	2.850
Magic Johnson Basket (N)	2.500	2.500		2.500
Menage	1.990	2.250	2.250	1.990
Michel	2.500	2.500		
Mot	2.850	2.850	2.850	2.850
Nethermain	1.990	2.250	2.250	1.990
New Zeland Storys			2.250	1.990
North and South (N)	1.990	2.250	2.250	1.990
No Exit	2.850	2.850	2.850	2.850
Odojob (virus Killer) (N)	9.950	9.950		
One on One II	1.900	1.900		
Out Run	2.250	2.250	1.990	1.990
Pack Dinamic 90	3.900	3.900		
Passing Shot (N)			1.990	1.990
Pictionary (N)	2.750	2.750	2.750	2.750
Pimball Magic (N)	2.250	2.250	2.250	2.250
Populous & Pr. Lands (N)	5.000	5.000	5.000	5.000
Power Drift (N)			1.990	1.990
Rally Cross	2.450	2.450	2.450	2.450
Rick Dangerous (N)	1.990	1.990	1.990	1.990
Robocop			2.250	1.990
Sherman 44 Tank (N)	2.250	2.250	2.250	2.250
Shinobi			2.500	2.500
Silk Work			1.990	1.990
Sleeping Gods Lie (N)	2.950	2.950	2.950	2.950
Steel Thunder (N)	2.500	2.500	2.500	2.500
Strip Poker II	2.250	2.450	2.250	2.250
Sub Attack 688 (N)	5.000	5.000		
Super Wonder Boy (N)			1.990	1.990
Telemark Warriors (N)	2.500	2.500	2.500	2.500
Test Drive II (N)	2.500	2.500	2.500	2.500
The Shadow of Beast (N)			2.250	2.250
Trivial Pursuit	2.750	2.750	2.750	2.750
Volley Ball Simulator	2.850	2.850	2.850	2.850
War in the Middle E.	2.500	2.500	2.500	2.500
Wild Street (N)	2.250	2.250	2.250	2.250
Xenon 2 (N)			2.250	2.250

BITS	SPECT	AMST	COM	MSX	A DIS
argg!	975	975	975	975	1.950
adia del crimen	595	595		595	
tion Fighter (N)	975	975		975	1.900
tion Service		875	875		1.900
er Byrber	595	595	595	595	1,900
ered Beast	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900
hem	495	495			
ramarine Corps	975	975		975	1.950
F Chuck Yeagers	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950
rbarian II	875	875	875	875	1.900
talla Inglaterra		495	495		
tman the movie	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900
ach Volley (N)	875	875	875		1.900
steroid	595	595	595	595	1.900
mber (N)	1.200	1.200	1.200		1.900
onx (N)	975	975		975	1.900
ffalo Bill's	1.200	1.200	1.200		2.250
traqueño	595	595	595	595	1.900
traqueño II	1.200	1.200		1.200	1.900
bal	1.200	1.200	1.200		1.900
pitán Trueno	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950
zafantasmas 2	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900
ase H.Q.	1.200	1.200	1.200		1.200
ess Player 2150 (N)	1.200	1.200	1.200		1.900
lossus 4 Chess	975	975	975	975	2.500
ntinental Circus (N)	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950
smic Sheriff	975	975		975	1.950
azy Car II	875	875			1.995
uro Jiménez	975	975		975	1.900
yberbig (N)	975	975		975	1.900
ark Century (N)		875			1.995
namite Dux (N)	875	875	875		1.900
uble Dragon	975	975	975	975	1.950
agon Spirit	875	875	875		1.900
akkar (N)	875	875		875	2.250
ck Out (N)	975	975		975	1.950
Sánchez Vicario	1.200	1.200		1.200	1.900
ropean Five a Side	595	595			
rrari Fórmula 1 ( )	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950
ghting Soccer ( )	975	975	975		1.900
otball Manager II	1.200	1.200	1.200		2.250

8 BITS	SPECT	AMST	COM	MSX	A DIS
Forgotten Worlds	875	875	875		1.900
Freddy H. Manhatan S	975	975	975	975	1.950
Galaxi Force (N)	1.200	1.200			1.900
Games Summer Ed.	1.200	1.200	1.200		1.900
Gazza's Super Soccer (N)	875	875			1.995
Géminis Wing (N)	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950
Ghost's & Gouls	975	975	975		1.900
Hard Driving	1.200	1.200	1.200		1.900
Hypsys (N)	975	975		975	1.950
Indiana Jones	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900
Jabato	975	975	975	975	1.950
Kick Off (N)	1.200	1.200	1.200		2.250
Knight Force	875	875			1.995
La aventura original	975	975	975	975	1.950
Last Ninja 2	595	595			1.900
Liberator (N)	875	875		875	1.995
Livingstone II	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900
Los Intocables	1.200	1.200	1.200		1.900
Michel	1.200	1.200		1.200	1.950
Minigolf			875		
Mir 29 Soviet	595	595	595		
Moonwalker (N)	1.200	1.200	1.200		1.900
Mortadelo y Filemón II (N)	1.200	1.200		1.200	1.950
Mot	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900
MR. HELI (N)	975	975		975	1.900
Munsters	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950
New Zealand Story	875	875	875		1.900
Operation Thunderbol	1.200	1.200	1.200		1.900
Operation Wolf	875	875	875	875	
OTAN Europa	495	495	495		
Out Run	1.200	1.200	1.200	875	1.900
Out Run Europa (N)	1.200	1.200	1.200		1.900
Pack a toda máquina	1.350	1.350	1.350	1.350	2.250
Pack Dinamic 90	1.450	1.450		1.450	2.500
Pack Story so Far V4	1.900	1.900	1.900		2.250
Pack Top by Topo	1.200	1.200		1.200	1.900
Passing Shot	875	875	875	875	1.900
Perico Delgado	1.200	1.200		1.200	2.250
Petrovic	1.200	1.200		1.200	1.900
Pictionary (N)	1.995	1.995	1.995	1.995	2.750
Pogotrón	875		875		

8 BITS	SPECT	AMST	COM	MSX	A DIS
Power Drift	1.200	1.200	1.200	1.200	1.900
Power Play	875	875	875		1.900
R-Type	595	595	595		1.900
Rally Cross	1.200	1.200	1.200		2.250
Rambo III	595	595	595	595	1.900
Ratas del desierto	495	495			
Red Heat	875	875	875		1.900
Renegade	595	595	595		
Rick Dangerous (N)	975	975			1.900
Rocky	250	250		250	
Running Man	1.200	1.200	1.200		1.900
Satán	975	975		975	1.950
Sherman 44 Tank (N)		875			1.995
Shinobi	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950
Silk Worm	875	875	875		1.900
Simulation Hits	2.595	2.595			3.595
Storm Lord	875	875	875		1.900
Strider	875	875	875		1.900
Strip Poker II	875	875		875	1.950
Super Sapiens (N)	875	875		875	1.995
Super Sky	975	975	975		1.900
Super Wonder Boy	875	875	875		1.900
Superscramble	875	875	875		
Telemark Warriors (N)	975	975		975	1.950
Test Drive II (N)	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950
Time Scanner	875	875	875		1.900
Tintin en la luna	1.200	1.200	1.200		1.900
Tom y Jerry	875	875	875	875	1.900
Toobin	975	975	975		1.900
Top Gun	595	595	595		
Trivial Pursuit	1.995	1.995	1.995	1.995	2.750
Turbo Cup		875			2.250
Turbo Out Run	1.200	1.200	1.200		1.900
Tusker (N)	875	875	875		1.900
Viaje Centro Tierra	1.200	1.200		1.200	1.900
Vigilante	875	875	875		1.900
Volleyball Simulator		875	875		1.900
Wanderer 3D	975	975	975		1.900
War in the Middle Ea	1.200	1.200	1.200	1.200	1.950
Wild Streets (N)	875	875			1.995
Xybots	875	875	875	875	1.900

N = Novedad (estos programas irán apareciendo a lo largo del mes, resérvalos · sé el primero en tenerlos).

CARTUCHOS	MSX
Alesto (MSX II)	4.900
Androginus (MSX II)	4.900
Dunshot Basquet	4.900
F-1 Spirit	5.900
Kings Valley II	6.900
Kontra Konami (MSX II)	6.900
Maze of Galius	4.900
Nemesis III	6.900
Salamander	5.900
USAS (MSX II)	4.900

Ordenadores

Si piensas cambiar de ordenador, MAIL SOFT te lo pone en casa (en cualquier punto de España) en menos de 24 h., sin gastos de envío y a estos precios.



520 ST FM + 20 juegos regalo: After Burner, R-TYpe, Out Run, Xenon, Super Hang-on, Double Dragon, Predator, etc... + 7 utilidades

74.900 ptas. (IVA incluido)

1040 STFM 94.900
1040 STE 119.000
POR FOLIO 49.900

AMIGA

AMIGA 500 + 20 programas de regalo + PACK APPETIZER
94.900 (IVA incluido)

AMIGA 2000 .... 225.000
PERIFERICOS AMIGA ... 500
AMPLIACION 512 K ... 23.900
UNIDAD 3 1/2 EXTERNA. 22.900

REVISTA AMIGA TOOL EN DISCO
2 discos con un montón de trucos para juegos y noticias por sólo 995 ptas.

NOVEDAD

GIGATRON AMPLIACION DE MEMORIA INTERNA A-500 1/2 MB AMPLIABLE A 6 MB: 36.500 ptas.
GIGATRON 2 MB AMPLIABLE A 6 MB PARA A-500: 72.500 ptas.



XT 12 MHz 640 K
- DISCO DURO 20 MB
- UNIDAD 5 1/4 ó 3 1/2
- MONITOR PAPER WHITE (1 año de garantía) + REGALO IMPRESORA STAR LC-10

188.500 ptas.

PC Commodore desde
PC 10-III .... 129.900 ptas.
PC 20-III .... 214.900 ptas.
PC 30 .... 275.000 ptas.
PC 40 .... 439.000 ptas.
Regalo especial de software

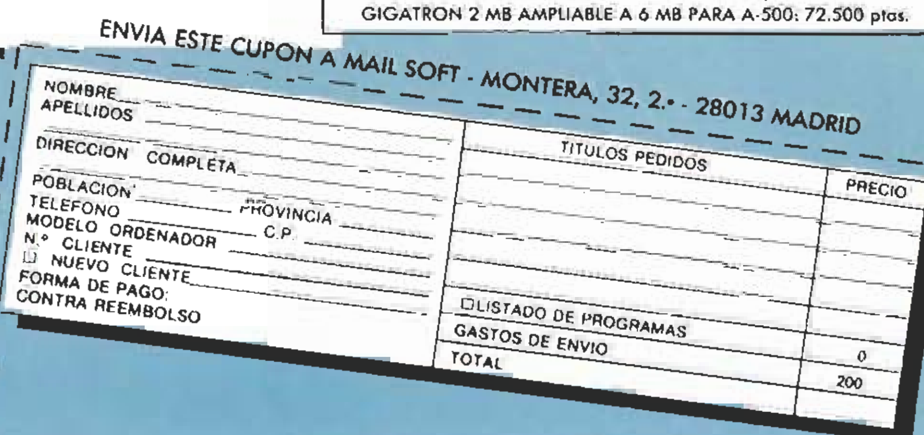


CONSOLA SEGA

18.900 ptas.

TE LA ENVIAMOS A CASA SIN GASTOS DE ENVIO

TAMBIEN TENEMOS MUCHOS CARTUCHOS Y ACCESORIOS



GHOULS'

El caballero Arthur tiene un nuevo trabajo. Al igual que ocurriera hace ya algún tiempo, su prometida, esposa o lo que sea, se ha dejado nuevamente secuestrar por las criaturas del mal. Ahora, sin embargo la cosa se complica porque además de

Al final de cada fase aparecerá un monstruo que entraña mayor dificultad.

Lo primero es desempolvar la armadura, tanto tiempo guardada sin uso. Esta tarea trae ligeras complicaciones que han de ser fácilmente superadas con la ayuda de una complaciente, a la par que enfurruñada, doncella. Con la misma asistencia, Sir Arthur conseguirá embutirse el metálico atavío. Al principio, como siempre, resulta un poco complicado el movimiento, pero tras unos momentos de desconcierto ya tenemos a Sir Arthur saltando por los cementerios como si estuviera en la playa.

No obstante, esta vez va a invocar a un extraño personaje porque no se atreve a enfrentarse solo a los peligros que le esperan. Es un ser bajito, menudo, con ojos reflectantes y un extraño artefacto en la mano. De un salto, se mete en la armadura y desaparece de la vista.

El héroe está preparado para rescatar a su esposa. Explicación: era su prometida en el primer juego, pero, tras rescatarla y como suele suceder, el rey le concedió su mano y la boda pudo celebrarse. Lo cierto es que todo está preparado. Arthur ha recogido ya su lanza y pedido un carruaje que le llevará al cementerio. Y es en tan acogedor lugar donde empieza la misteriosa aventura...

El juego

Como estoy seguro que habréis notado, este juego es la segunda parte de otro, harto conocido, que hiciera furor hace unos años. Por supuesto, estamos hablando del «Ghosts'n' Goblins». En dicho juego, Arthur debía recorrer gran cantidad de territorios, a cual más repleto de horripilantes monstruos, para rescatar a la que por entonces era su prometida.

La entrada a cada fase se hacía por un enorme portón del que se conseguía la llave tras derrotar a uno o dos terribles monstruos. Este hecho se mantiene en el nuevo juego, pero los monstruos son «ligeramente» distintos y «un poco» más difíciles y espeluznantes.

Como también ocurría allí, el protagonista va enfundado en una frágil armadura que se hará pedazos al primer contacto con un bicho o similar. Dicha ruptura supone dejar a nuestro héroe como vino al mundo, pero vivito y coleando. Todo esto no es más que decir que, en cada vida, se pueden sufrir dos contactos mortales. Por desgracia, la pérdida de una vida supone la vuelta al comienzo del nivel o al punto medio, si lo hemos sobrepasado.

Durante nuestro trayecto pueden aparecer cofres al pasar o saltar determinados sitios. Dispararlos trae como consecuencia su apertura y la aparición, la mayoría de las veces, de un mago con chistera y todo, que nos lanzará un hechizo. Éste, de tocarnos, nos transformará en un digno, pero poco práctico, pato. Los efectos del hechizo son breves y al cabo de unos instantes recuperaremos nuestra forma original, pudiendo ya volver a disparar. El mago puede matarse con algunos disparos. De los cofres pueden salir otras cosas (armaduras especiales, por ejemplo) en teoría, pero en la práctica no ocurre eso. Por tanto, abstente en general de dispararlos.

Otra cosa que aparece durante nuestras correrías son bichos con

Las nuevas andanzas de Sir Arthur



'GHOSTS

los enemigos que le acosaron en su primera misión, encontrará a las más misteriosas y escalofriantes criaturas que la mente más macabra sea capaz de imaginar. ¡Desde luego sorpresas no le van a faltar!



Durante el trayecto pueden aparecer cofres al pasar o saltar algunos sitios.

sorpresa. Llevan una bolsa que se abrirá si los matamos, dejando ver su contenido. Normalmente, serán unas monedas. Pero también puede ser algún tipo de arma. Y es de esto de lo que hablaremos ahora...

El arte de las armas

Veamos qué clase de proyectiles pueden recibir nuestros enemigos:

—Lanza: es con la que partimos. Puedes disparar dos al tiempo y tienen mucho poder (o sea, se necesitan pocos disparos para cargarse a un monstruo). Con ella se puede disparar hacia los lados, hacia arriba y hacia abajo (en un salto). Es casi seguro la mejor que podemos usar.

—Daga: como la lanza en comportamiento. Es más rápida pero también menos poderosa, bastante menos.

—Llamas: los que habéis jugado al «Ghosts'n'Goblins» ya sabéis que hay que esquivarla a toda costa. Si bien se le ha añadido el efecto de que, si llega al suelo, permanece un rato en él, matando lo que venga; su forma de tiro parabólico la hace inútil para bichos volantes y pasadizos bajos, pues prenderá en el techo de estos.

—Hacha: muy poderosa pero muy lenta (sólo un disparo al tiempo). Al dispararla aparece en diagonal hacia arriba, haciendo imposible su uso efectivo contra bichos que estén bajo nuestro nivel. En la clasificación, sólo supera a la llama.

—Escudo: débil, pero bastante rápido. Su principal ventaja es que se puede disparar en ocho direcciones.

En general, tu orden de preferencia ha de ser algo así: lanza, daga o escudo, hacha y, como no, llamas. Si tienes alguna de las dos últimas, es conveniente esperar a que algún monstruo te suministre otra, si estás bien de tiempo. En otro caso, encomiéndate a alguien y que la suerte te acompañe.

Un cementerio muy concurrido

Comienza la aventura en el inhóspito lugar ya conocido. Tendremos que saltar lápidas y matar algunos zombis que aparecen del suelo. También veremos algunos buitres en los árboles. Procura matarlos antes de pasar por su parte inferior, pues es entonces cuando inician el vuelo.

Sigue todo el rato hacia la derecha, sin ir por las cuevas que se abren debajo. Encontrarás una especie de guillotina sin dificultad. Tras ellas, deberás dejarte caer y sufrir otra ración de zombis y buitres. Tras esto, una escalera natural te conducirá a otra guillotina, más grande que las anteriores. Luego deberás bajar y, al avanzar, el suelo desaparece a tu espalda y comienza una tormenta (ya ves lo que pasa por salir de campo sin consultar al hombre del tiempo).

El único efecto negativo de la tormenta es que no debes saltar, pues el viento te empujará a la izquierda si lo haces. Junto con las gotas, aparecen unos murciélagos que, a veces, toman forma de torbellino haciéndose inmunes a nuestro arma. Cuando termina la tormenta llegamos a una horadada montaña, por cuya rampa subimos. Al final de ésta hay otra hacia la izquierda, que también recorremos.

La población de la montaña está formada por unos escupecráneos, cuyos desagradables proyectiles deberemos esquivar, y unos gordos, con complejo de Neptuno, que aparecen corriendo si sobrepasamos cierto umbral. Contra estos, vuélvete hacia atrás cuando aparezcan y dispárales, pues se suelen quedar parados. Sube por la escalera tras recorrer la rampa de la derecha de la que estamos. Cuidado con el gordo que aparece. Vete a la derecha y déjate caer. Si avanzas podrás ver el monstruo de final de nivel. Es, literalmente, un cuerpo y una cabeza, que nos dispara. Quédate pegado a la falda de la montaña y dispara a la cabeza al tiempo que saltas para esquivar sus molestos escupitajos. Tras una buena ración de balas, el monstruo es destruido y el conocido mensaje «Take a key to come in» (toma una llave para entrar) aparece, al igual que la preciada llave.

Otros sitios desagradables

Ahora hemos de subir una ladera sobre la que saltan una especie de caretos con patas. Pasa por debajo de ellos y no te entretengas disparándolos a menos que se queden en el suelo. Arriba de la ladera hay un menhir a cuyo lado estamos relativamente seguros. Sáltalo y prosigue tu camino por una breve llanura en la que la dificultad es menor. Tras una subida podremos observar unas plataformas de inseguro aspecto. A ellas debemos saltar.

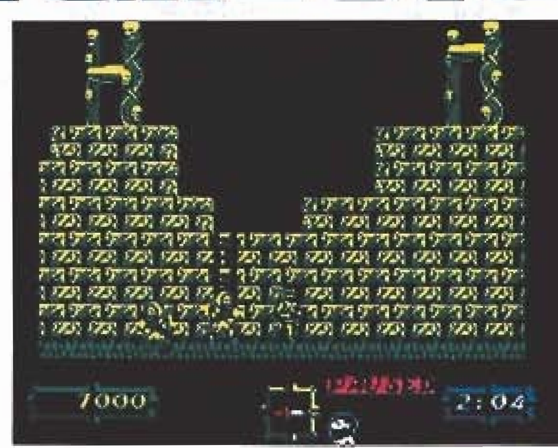
Tras dar unos pasos, descubriremos que no es sólo su aspecto lo inseguro. Rápidamente, subimos la resbaladiza cuesta a saltos, pues si no lo hacemos un desagradable gusano que por allí anda nos despachará. Tras terminar la subida, nos encontramos con otra tanda de lo mismo, que deberemos sobrepasar de idéntica forma. Todo ello aderezado con buitres que aprovecharán sus oportunidades, si las tienen. Finalmente, llegaremos a un islote con menhires y con lava bajo él.

A su derecha hay otro islote con tres menhires. Luego hay un tercer islote, con otros dos. Para saltar del segundo al tercero no te lances desde lo alto del menhir. Mejor, déjate caer y salta tranquilamente desde el suelo. Antes de saltar del tercero a tierra firme, mata la planta carnívora (importada del «Ghosts'n'Goblins»). Avanza hacia la derecha matando los murciélagos que osen aparecer y sube por la escalera. Ahora tus miradas deben ir al techo, del que surgen una especie de orugas que se transforman en vampiros. Antes de saltar de bloque en blo-

GHOULS'N'GHOSTS


La lluvia nos impedirá saltar, ya que si lo hacemos nos impulsará hacia la izquierda.


La lanza es una de las armas más poderosas, podemos disparar hacia los lados, arriba y abajo.


Los desagradables proyectiles de los escupe-craneos deben ser esquivados.


La dificultad en algunos momentos llega a ser desesperante.

que, vigila que no haya ninguno de estos en las inmediaciones. Acaba con las plantas que encuentres y, después de matar la segunda, salta desde donde estabas esquivando la lava inferior. Si das unos pasos a la derecha, aparecerá Cancerbero, un perro alado que vigila la entrada del tercer nivel. Dicho animalito, hará tres pasadas sobre ti antes de decidirse a atacar. Dispara cuanto puedas y agáchate cuando esté muy cerca. Finalmente, aparecerá por la derecha a ras del suelo. Tú, tranquilo, y sigue arrojándole todo lo que encuentres. Con un poco de suerte, morirá a unos centímetros de alcanzarte. Del cielo cae la segunda llave...

Sobre el abismo

Estamos sobre una alfombra voladora que seguirá todos nuestros movimientos hasta que su misión acaba. Subimos por un pozo en el que algunos pájaros nos lanzan sus mortales huevos. Esquivarlos no tiene misterio. También hay unos caballeros gigantes con sus espadas alzadas, que se lanzan a por nosotros al pasar a su altura. Pégate al extremo opuesto y salta cuando estén cerca. Después de un tramo de subida, encontraremos un agujero a la derecha, por el que entramos. Al poco, la alfombra deja de subir y veremos que la salida a la derecha está fuertemente vigilada. Bájate de la alfombra, paga al taxista y mata al caballero desde las plataformas de la izquierda.

Al avanzar encontramos unas columnas que se abrirán si disparamos. Al sobrepasarlas, se acaba el suelo. Déjate caer y mata las cabezas de perro que encuentres en tu camino hacia la derecha. Asimismo, ábrete paso en las columnas que encuentres cerradas. Tras un par de estas, comienzan a aparecer buitres y, de nuevo, se acaba el suelo. Dejarse caer ahora supone la muerte, o sea que espera.

Al cabo de un ratito aparece una cosa rara que nos toma en volandas y nos lleva a una plataforma decorada con cabezas. Bájate en ella y pégate a su extremo derecho. Al cabo de un momento aparecen plataformas móviles que nos llevan a otra escala. Aquí deberemos hacer lo mismo, sólo que la móvil aparece al cabo de un buen rato. Deberemos estar muy atentos para cogerla. No caigas en la tentación de subirte en la alubia diagonal, pues te llevará a las fauces de una cabeza, sólo que ahora sí mata. Nuestro medio de transporte nos deja otra vez entre bocas. Ahora debemos esperar otra alubia que nos lleve al destino definitivo. Ojo: salta cuando estés a suficiente distancia de las escaleras; si la alubia inicia el retroceso te caerás.

Ve saltando los agujeros de plataforma en plataforma. Finalmente, verás un ojo rodeado de nubes que es el monstruo final. Ahora debes armarte de paciencia y comenzar a disparar como loco. Este monstruo es un plasta enorme y necesita cantidad de disparos para ser eliminados. Muévete al lado contrario de su posición todo el rato y aprovecha para dispararle cuando haga movimientos verticales. Al cabo de horas y horas de darle caña (algo menos) desaparecerá dejándote como recuerdo tu tercera llave. Un consejo: si quieres de verdad cargarte al ojo debes usar la lanza. Si tienes el hacha o las llamas más vale que pienses en otra cosa, ya se sabe, la fe mueve montañas. (Lo que no sé es si matará monstruos de fin de nivel).

El jardín botánico

Es el momento de que Arthur entre en contacto con la naturaleza. Ante él hay una montaña verde de la que florecen preciosos zombis que matar. Avanza hacia la derecha y no subas por el esqueleto. Destruye el totem incordio y prosigue. Vigila el techo por si hay cuchillas inestables. Cuando caigan, vuélvete para atrás. Después de matar otro totem, deberemos hacer lo propio con el bucólico gusanito, para evitar que alcance su objetivo, que es dejarnos para siempre en contacto con la naturaleza. Baja la escalera, tras dejar el cuchillo caer. Es conveniente ir por abajo, pese a la deficiente visibilidad, para poder ir matando los gusanos. Salta de vertebra a vertebra en los agujeros y ve pendiente del cuchillo que resta por caer. Después hay otra manada de zombis y un gusano, ahora más largo de lo habitual, antes de comenzar el descenso.

Por fin, Arthur puede esquiar. Bajo él hay ocho laderas resbaladizas sólo pobladas por manos (que disparan) y caracolas con ojos. Déjate deslizar sin miedo y ve matando los bichos que aparezcan. No te dejes caer por fuera de las rampas, pues las minas están colocadas para quitarte una vida en caso de hacerlo. Después del patinaje hay unas hermosas flores a las que saltar, que se cerrarán tras unos segundos. Salta desde el extremo de cada una a la siguiente. No te preocupes: hay tiempo de sobra. Cuando saltes cuatro flores llegarás a un montículo, en cuyo extremo derecho hay unos ojos. Tras avanzar por él un tramo, aparecerán cinco nidos de larvas. Vete primero a la izquierda y colócate lo más abajo que puedas. Dispara a los nidos visibles hasta que desaparezcan, haciendo lo propio con las larvas que aparezcan. Al nido central le puedes destruir sin verlo. Actua con los de la derecha como hiciste al principio. Finalmente, avanza hacia los ojos para que te den una nueva llave.

Al fin, bajo techo

Ahora estás en el castillo. Ya no está a la intemperie: algo es algo. Sigue la única ruta posible en cada caso y encontrarás cinco demonios alados, como el que debiste encontrar a la mitad de la segunda fase y que, por cierto, se me olvidó mencionar antes (mea culpa). La estrategia con ellos es sencilla: acércate, dispárales y verás que comienzan su vuelo; comienza a disparar hacia arriba como un descosido, con lo que, si se lanzan a por ti, morirán. Por el contrario, si bajan verticalmente, dispárales y vuelve a repetir el proceso.

En el tercer piso hay neptunos, contra los que se describió ya una estrategia anteriormente. Úsala también ahora. Ten en cuenta que hay buitres por ahí rondando. En el corredor que hallarás a continuación, ve disparando todo el rato pues aparecerá un neptuno sin previo aviso. Después del corredor, nos encontraremos con un salto al abismo, en el que hay calaveras disparando. Hemos de subir por la escalera evitando su contacto, lo cual es relativamente fácil. Al final del ascenso nos espera un monstruo con dos cabezas que dispara a mogollón. No obstante, si nos agachamos no nos dará, por lo que es cuestión de dispararle hasta que desaparezca. Al avanzar, encontraremos una escalera y, sobre ella, un habitáculo cerrado en el que hay dos caras disparando. Entra en él cuando la que puedes ver suba y destruye primero la de la derecha. Acaba luego con la otra y se abrirá una puerta —esto es fácil de decir, pero muy complicado de hacer sin perder la armadura—.

Nuestros siguientes rivales son monstruos de dos cabezas. Luego hemos de subir unas plataformas vigiladas por pájaros. No saltes sin asegurarte de que tu cabeza está a salvo. Luego deberás bajar lo subido y destruir otra cara como las del habitáculo. Vuelve a subir una torre, con más pájaros, y otra vez bájala. Tras un paseo hacia la derecha, verás un cambio de rasante. Algo más allá hay una mosca gigante disparando. Dicha mosca, al cabo de un tiempo comienza a flashear, se divide en trocitos y se va al otro lado por el suelo. Veamos la estrategia: dispararla como cosacos desde el suelo; cuando comienza a avisarnos de la mutación saltamos sobre el cambio de rasante y nos vamos al otro lado; esperamos que terminen su recorrido los bichitos y bajamos al suelo. Ahora, repetimos el proceso hasta su final destrucción.

El mensaje es ahora «Find the princess» (encuentra la princesa) y volvemos al comienzo del nivel (donde estaban las calaveras). Salimos del pozo, matamos al bicéfalo y caminamos hacia el habitáculo de las caras. Un poco más allá se ha abierto una puerta por la que nos lanzamos al vacío. Por si no te has dado cuenta, tienes un arma mágica ahora. El camino hacia la derecha es sencillo, pero procura no caerte por los agujeros. Vigila, asimismo, el techo desde el que aparecen algunos proyectiles y también pájaros desovando. Tras mucho andar y saltar, llegaremos a un lugar desde el que hay dos posibles ascensos: el de la izquierda nos lleva a la puerta final; el de la derecha, a la princesita. Lo malo de éste es que está plagado por copos de nieve mortales que dificultan sobremanera el ascenso. No obstante, como el amor lo puede todo, Arthur conseguirá realizar tan peligrosa maniobra y rescatar a su amor juvenil.

Final... ¿Feliz?

Es ahora cuando entra en juego el misterioso personaje que ha acompañado a Arthur en su aventura. De un ágil salto, sale de la armadura y se interpone en el camino de una princesa ansiosa por abrazar a su marido.

—Un momento —dice ajustándose las gafas. Rebusca en el interior del artefacto, que parece un maletín, y saca unos papeles—. Aquí tiene los papeles que tiene que firmar para que el divorcio se haga efectivo.

Una mirada de sorpresa se pinta en la cara de la princesa, que mira a su marido interrogantemente.

—Mira... oye... lo siento. Soy un hombre ocupado. Debes comprender que no puedo irme todos los días de rescate. Estoy seguro de que encontrarás algún día a alguien que no tenga otra cosa que hacer. Lo nuestro fue un error... ■

El juego conserva parte de los elementos claves que lanzaron a la fama a su predecesor, como la ingente cantidad de enemigos y su endiablada adicción.

Fernando Herrera González

Drakkar

Amstrad
cinta y disco
Spectrum
cinta y disco
MSX
PC

Legend

Amstrad
cinta y disco
Spectrum
cinta y disco

Sideral War

Amstrad
cinta y disco
Spectrum
cinta y disco

The Brick

Amstrad
cinta y disco
Spectrum
cinta y disco
MSX
PC

P.V.P. Cinta 575 ptas. Disco 2.250 ptas.



C/ Francia, 12 - 28940 FUENLABRADA (Madrid). Tlf. (91) 615 02 10
Distribuidor CATALUÑA: Origen 93/200 31 96

NOMBRE	MOD. ORDENADOR	TITULOS PEDIDOS	PRECIO
APELLIDOS			
DIRECCION			
POBLACION C.P.			
TELEFONO	Nº CLIENTE	☐ LISTADO DE PROGR.	0
FORMA DE PAGO		GASTOS DE ENVIO	200
☐ TALON ☐ CONTRAREEMBOLSO	☐ NUEVO CLIENTE	TOTAL	

MAIL SOFT C/. MONTERA, 32-2. 28013 MADRID.

LOS INTO

Corren los años 30, los años de la depresión y el desencanto, los años que preceden a la tristemente famosa Segunda Guerra Mundial. La prohibición del consumo de alcohol en Estados Unidos, más conocida como «ley seca», ha traído consigo el devastador efecto colateral de la aparición de un omnipotente imperio del crimen que monopoliza tan lucrativo negocio. El temible Al Capone ha establecido su centro de operaciones en Chicago y ha convertido la ciudad en un campo de batalla dominado por el terror y la delincuencia.

Los Intocables, la nueva superproducción de Ocean, es un espectacular arcade dividido en seis fases, que basándose en la película del mismo título refleja un periodo de la historia de Los Estados Unidos tan amargo como real. Nuestro objetivo principal es conseguir pruebas que permitan inculpar a Al Capone en su delito de evasión de impuestos, aunque tal proceso tenga como razón básica hacer que dicho gangster pague por crímenes mucho más graves sobre los que, por desgracia, no existe ningún tipo de pruebas. Para ello no controlamos únicamente a Elliot Ness sino también a los otros tres miembros de su equipo: Malone, Stone y Wallis.

PRIMERA FASE

La primera fase traslada la acción a un almacén de licor clandestino fuertemente custodiado por los secuaces de Capone. Es en este peligroso lugar donde debemos localizar y capturar a diez de los contables de Capone, cada uno de los cuales posee una importante prueba sobre las irregularidades monetarias de su jefe. Para ello una flecha situada en el extremo superior derecho de la pantalla nos indica la dirección en la que se encuentra cada uno de los contables, fácilmente reconocibles por vestir una gabardina. Una vez localizado, el contable intentará eludir los disparos de Ness saltando repetidamente entre las hileras de cajones, y serán necesarios varios disparos certeros para que el personaje desaparezca dejando en su lugar un documento que podremos recoger fácilmente.

Disponemos de un tiempo limitado y de una sola vida que se agotará completamente cuando el rostro de Ness, situado en el centro de la pantalla, se convierta completamente en el de Capone. Por suerte algunos enemigos, de gráficos diferentes al resto, dejarán caer al ser eliminados un arma más potente que la nuestra, dotada de 50 disparos, o bien un botiquín que nos permitirá recuperar la energía.

SEGUNDA FASE

Una información confidencial recibida por Ness indica que está a punto de ser entregado un importante cargamento de licores en un puente en la frontera entre Estados Unidos y Canadá. Trasladados al lugar se desencadena un fuerte tiroteo entre los secuaces de Capone encargados de la operación y los cuatro miembros del equipo.

Nuestro objetivo es conseguir un total de 16 botellas de licor disparando a los barriles que aparecerán en la pantalla (cada barril destruido es equivalente a media botella, por lo que serán necesarios un total de 32 impactos para completar la fase). En un momento dado no hay más que un barril en pantalla, de forma que al ser destruido aparecerá otro barril en un punto relativamente aleatorio. Dado que la pantalla no abarca todo el escenario de esta segunda fase, nuestro personaje puede arrastrarse por el suelo lateralmente para alcanzar nuevas zonas del puente. Nuestro protagonista dispone de un punto de mira al que se dirigirán sus disparos, los cuales al igual que en la primera fase son inagotables. Multitud de pistoleros se encuentran parapetados detrás de grandes cajas de licor u ocultos tras los camiones que transportaban la mercancía y no sólo dispararán constantemente contra nuestro personaje, sino que lanzarán botellas explosivas de mayor potencia destructiva que las balas normales. Como en la fase anterior, el tiempo disponible se encuentra de nuevo limitado.

Al comenzar esta fase Ness queda seleccionado automáticamente e irá perdiendo energía (representada por una barra horizontal) a medida que reciba impactos enemigos. Dado que la muerte de cualquier personaje supondrá el fin de la aventura, es posible tomar un nuevo personaje desplazándonos a cualquiera de los dos laterales del mapa, momento en el que aparecerá un gráfico de otro de los compañeros del personaje actualmente seleccionado. Disparando sobre el pequeño recuadro del ángulo inferior derecho conseguiremos alternar entre los personajes disponibles hasta localizar el deseado. Si en este momento volvemos a la acción el nuevo personaje tomará el papel anterior mientras que todos los personajes inactivos recuperan su energía perdida.

TERCERA FASE

Ness averigua que el más importante de los contables de Capone, conocedor de todos sus secretos financieros, intenta tomar un tren que le permita abandonar el país para no tener que testificar en el juicio contra su jefe. Por desgracia en el camino hacia la estación los Intocables son interceptados por un numeroso grupo de pistoleros de Capone enviados por éste para garantizar la huida de su contable.

Esta fase transcurre en algunos de los más sórdidos callejones de Chicago a lo largo de cinco escenas muy similares, en cada una de las cuales nuestro personaje debe abatir a 16 enemigos para obtener otras tantas botellas de licor. Dichos enemigos pueden surgir de las ventanas y puertas que dan a los callejones e incluso de los coches que circulan en la calle principal que se encuentra al fondo de la pantalla. Dado que el arma de nuestro personaje sólo tiene capacidad para dos disparos, será necesario recargarla cada vez que se agote, por el mero hecho de parapetarnos momentáneamente tras la pared.

CUARTA FASE

Dejando atrás por fin la lucha en los callejones, Ness llega a la estación y comienza a buscar al contable. Ness observa a una mujer que intenta subir al tren el cochecito de su hijo y se ofrece para ayudarla; en el preciso instante de tomar el cochecito para transportarlo al vagón irrumpen bruscamente en la estación decenas de pistoleros de Al Capone que comienzan a dis-


Nuestro primer objetivo es recoger diez documentos que contienen pruebas para acusar a Capone.


Un importante cargamento de licores acaba de ser entregado, los Intocables deben interceptarlo.


Los sórdidos callejones de Chicago son el escenario de la tercera fase; allí debemos abatir a 16 enemigos.

CABLES contra AL CAPONE







parar contra Ness. El cochecito es involuntariamente empujado y comienza a rodar por las escaleras del andén.

En esta fase nuestro objetivo es conseguir que el cochecito llegue sano y salvo a la planta baja de la estación. Dado que el cochecito rueda automáticamente y no es posible deternerlo, sino únicamente desplazarlo lateralmente, nuestra misión es proteger al bebé y a nosotros mismos de los ataques de los sicarios de Capone evitando, al mismo tiempo, que un empujón brusco haga rodar al cochecito. Disponemos por tanto de dos indicadores, uno para Ness y otro para el bebé, que irán mostrando el rostro de Capone a medida que la energía del personaje por ellos representado se agote. Por suerte Ness puede recoger botiquines diseminados por las escaleras de la estación que le permitirán recuperar tanto su energía como la del bebé. A diferencia de otras fases, en esta ocasión debemos limitarnos a intentar sobrevivir.

QUINTA FASE

Una vez a salvo el inocente bebé, Ness regresa a la estación para enfrentarse a una terrible escena. Uno de los pistoleros de Capone al observar que todos sus compañeros han sido eliminados y que se ha quedado solo contra Ness, toma al contable como rehén y amenaza con matarle si Ness no permite que ambos suban al tren que les llevará fuera del país. El gangster agarra firmemente al contable y le apunta en la sien con su pistola mientras se acerca a la escalerilla del vagón. Controlando una pistola de gran tamaño que puede ser dirigida a voluntad, Ness dispone de un único disparo para eliminar al pistolero sabiendo que si falla el disparo el pistolero matará al contable y con él a su único testigo. Sólo disponemos de unos segundos para realizar un disparo en la cabeza del que depende no sólo la vida del contable, sino la impunidad de tan terrible criminal.

SEXTA FASE

Ness ha conseguido salvar la vida del contable y éste, en agradecimiento, accede a testificar en el juicio contra Capone. El temido gangster, envuelto aún en su aureola de insultante arrogancia, es enviado a la cárcel para pagar un delito fiscal que, a su vez, ha servido para hacerle responder por crímenes mucho más graves. Sin embargo, el hombre de confianza de Capone, enloquecido de odio contra los que han conseguido encarcelar a su venerado jefe, acorrala a Elliot Ness en la azotea de un gran edificio.

El pistolero se oculta en los laterales de la azotea y solamente en raras ocasiones se decide a pasar de un lado a otro para disparar directamente contra Ness. Por su parte nuestro protagonista se encuentra parapetado en el lateral derecho y dispone de un cargador de seis balas que puede recargar moviendo el punto de mira hacia dicha pared derecha y disparando repetidamente para llenar de nuevo su arma. Cuando el pistolero aparezca, tanto en un lateral como en el centro de la pantalla, Ness deberá disparar rápida y repetidamente contra él, pues cada vez que consiga herirle dispondrá del tiempo necesario para avanzar un paso más hacia el borde del edificio. Por desgracia cada cierto número de disparos Ness se verá obligado a retroceder y deberá volver a empezar desde el principio.

De ese modo, empujando al criminal hacia el fondo de la azotea, llegaremos a un último punto en el que al herir al pistolero conseguiremos que éste, al no tener a dónde retroceder, tropiece en el borde del tejado y, en un espectacular descenso, caiga a un coche estacionado en la calzada. Tras la mortal caída del principal sicario de Capone, y con el peligroso mafioso entre rejas, Chicago podrá por fin disfrutar de una nueva época de paz y seguridad desconocida durante muchos años.

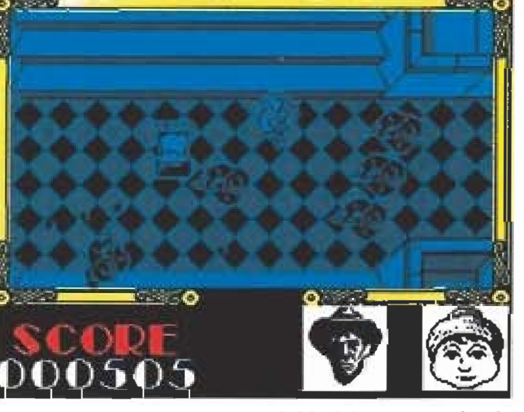
COMENTARIO

Ocean tenía, sin duda, la obligación de mantener o superar el extraordinario nivel de calidad impuesto en sus últimas superproducciones y lo ha hecho con un arcade en toda regla que, basado nuevamente en una película de éxito, posee por suerte todos los ingredientes para brillar con luz propia.

«Los Intocables» convierte al jugador en protagonista de seis de las escenas más importantes de la película y deliberamente se ha acentuado el componente arcade de todas ellas de forma que no existe esa alternancia entre arcade y videoaventura que hemos encontrado el algunos de los últimos juegos multi-parte. En un mundo hasta ahora casi inexplotado en un videojuego como el ambiente del hampa de los años 30 los programadores de Ocean nos permiten, una vez más, dar rienda suelta a nuestros instintos masacradores esta vez contra enemigos de carne y hueso dotados de una definición tal en sus gráficos que eleva el realismo hasta límites no conocidos hasta ahora.

Es precisamente el realismo de gráficos y movimientos el punto más sobresaliente de un programa que además no permite el aburrimiento ante la variedad de situaciones diferentes (aunque algunas nos traigan a la memoria otros inolvidables juegos de Ocean). Se trata evidentemente de un juego poco intelectual, pero no cabe duda que consigue revolucionar de nuevo el mundo de los arcades y convertirse en ejemplo a seguir por otras compañías. El éxito siempre es posible cuando se hacen las cosas realmente bien. ■

P.J.R.



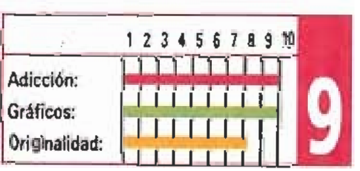
Ness protegerá el cochecito del bebé y su propia vida del ataque de los sicarios de Capone.



Uno de los pistoleros ha cogido al contable como rehén. Ness tiene sólo una oportunidad.



Elliot Ness está acorralado en la azotea por uno de los hombres de confianza de Capone.



CARGADOR UNIVERSAL de código máquina Spectrum

Todos los programas en Cógido Máquina se presentan en formato hexadecimal. Los valores hexadecimales se agrupan en bloques de 20 cifras, con un número de línea y otro de control; esto es lo que denominamos *Código Fuente*. Para que el código fuente pueda ser entendido por el ordenador éste debe transformarse en números decimales, que constituyen el *Código Objeto*.
Esta operación, que transforma el código fuente en código objeto se llama DUMPING, que es un volcado en la memoria de los datos.

Una vez tecleado el programa cargador lo salvaremos haciendo GO TO 9900. Tras esto el programa se pondrá en funcionamiento automáticamente. Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización es imprescindible teclear "GO TO MENU". Nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas, el código fuente que hubiera almacenado en memoria hasta ese momento.

Una vez cargado el programa Cargador Universal se autoejecutará presentando en la parte inferior de la pantalla un menú de opciones, a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial.

INPUT. Sirve para introducir las líneas de **Código Fuente.** El programa solicitará en esta opción el **número de línea** que vamos a teclear, los **datos** correspondientes a la misma y si no hemos cometido ningún error al teclear, el **control** situado a la derecha de la línea. Este proceso se repetirá con todas las líneas del listado.

TEST. Esta opción sirve para listar en pantalla las líneas de datos que hayamos introducido hasta ese momento. También permite averiguar si una determinada línea ha sido admitida como correcta; si no ha sido aceptada no aparecerá en el listado.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable **a$** en memoria a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de grabar cualquier rutina o programa en Código Máquina (código objeto) que hayamos tecleado. Durante el tiempo que dura la operación de volcado se nos muestra en pantalla la dirección inicial y las que restan en ese momento.

En algunos casos puede ocurrir que al intentar volcar el **Código Fuente** en memoria nos aparezca el mensaje «espacio de trabajo». Éste simplemente quiere decir que hemos intentado volcar el código en una zona de la memoria que el ordenador está utilizando para sus cálculos. En este caso debemos elegir una dirección más apropiada.

SAVE. Este comando nos permite salvar el **Código Fuente** (si no hemos terminado de teclear el listado) o el **Código Objeto** para su posterior utilización. Nunca podrá utilizarse ni salvarse el **Código Objeto** si antes no se ha procedido a su volcado en memoria mediante el comando DUMP.

LOAD. Cuando el número de datos a teclear es grande es normal realizar el trabajo en varias partes. Para ello, tras salvar previamente el **Código Fuente,** lo recuperaremos para continuar trabajando con LOAD. Al cargarse el código el ordenador nos indicará cuál fue la última línea tecleada.

Cómo utilizar el Cargador Universal

La mayoría de los cargadores para Spectrum publicados en constan de dos listados que se complementan. Para utilizarlos es preciso seguir los siguientes pasos:
1. El programa Cargador Universal debe estar grabado previamente. Si no es así lo teclearemos y lo guardaremos en una cinta o disco, usando GO TO 9900.
2. Tecleamos el listado I (programa Basic) y los salvamos con SAVE"(NOMBRE)"LINE I. Donde NOMBRE será cualquier dato que nos ayude a encontrarlo.
3. Cargamos el programa CARGADOR UNIVERSAL y cuando aparezca el menú de opciones (INPUT, LOAD, SAVE, DUMP, TEST) elegiremos la opción INPUT (I).
4. En este momento procederemos a introducir el listado 2 (C/M). En la parte inferior de la pantalla aparece la palabra LÍNEA. Teclearemos el número de línea comenzando por la primera y pulsamos ENTER.
5. Introducimos los DATOS, que serán siempre los 20 números y letras que se encuentran a continuación. Al terminar pulsaremos ENTER.
6. El ordenador nos pedirá el CONTROL, que es la suma de todos los datos. Daremos el número que se encuentra al final de cada línea. Repetiremos la operación hasta terminar.
7. Cuando hayamos tecleado todas las líneas, pulsaremos ENTER directamente y aparecerá un nuevo menú.
8. Procedemos entonces a realizar el DUMP pulsando la tecla D.
9. La dirección del DUMP figura siempre cerca del listado en formato Cargador Universal, pero si éste no apareciera es aconsejable indicar la dirección 40000.
10. Una vez realizado esto aparecerá de nuevo el menú de opciones. Eligiendo la opción SAVE aparecerá un nuevo menú (FUENTE, OBJETO, RETURN). Si el listado es muy extenso y no lo hemos terminado, podemos continuar en otro momento; para ello debemos salvar lo que hayamos tecleado pulsando F(FUENTE). Pero si lo hemos terminado y realizado el DUMP, salvaremos el código objeto pulsando O (OBJETO).
11. El programa nos volverá a pedir la dirección. Daremos la misma que utilizamos para el DUMP. Luego, nos pedirá el número de bytes que deseamos salvar a partir de la dirección indicada. Este dato también figura junto al DUMP. Por último, el programa nos pedirá el nombre con el que deseamos grabar el bloque de bytes.
12. En pantalla aparecerá «Pulsa una tecla para grabar». Pondremos la cinta donde grabamos el listado I y pulsando una tecla grabaremos el listado 2 a continuación.
13. Ya sólo nos hace falta cargar lo que hemos grabado y contestar a las preguntas en el caso de que las hubiere. Cuando lo hayamos hecho cargaremos a continuación la cinta original del juego.

```
   2 REM
   3 REM CARGADOR +3 MICROMANIA
   4 REM
   5 CLEAR 65516: LET menu=6000
  10 FOR n=65519 TO 65535
  12 READ c: POKE n,c: NEXT n
  15 DATA 42,75,92,126,254,193,4
0,6,205,184,25,235,24,245,54,69,
201
  70 LET a$="": POKE 23658,8
 100 LET a=10: LET b=11: LET c=1
2: LET d=13: LET e=14: LET f=15
 200 LET li=1: GO TO 6000
1000 REM **BUCLE PRINCIPAL**
1001 INPUT "LINEA", LINE l$: IF
l$="" THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET liner=VAL l$
1005 IF liner<>li THEN POKE 2360
9,PEEK 23609-1: GO SUB 5000: GO
TO 1000
1007 INPUT "
           DATOS      "; LINE d$
1008 IF d$="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23689: PRINT
 AT cx,0;d$;AT cx,21;CHR$ 138;"L
INEA ";li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1000
1020 FOR n=1 TO 20
1110 LET w$=d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 5
8 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1; FLASH 1; O
VER 1;" ": GO SUB 5000: GO TO 10
00
1200 NEXT n: LET ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET he=VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1): LET ch=ch+he: NEXT n
1250 LET ct=0: INPUT "CONTROL ";
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000:
 GO TO 1000
1300 LET a$=a$+d$
2000 LET li=li+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2,0: OUT 254,2: POKE
23689,PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM **MENU PRINCIPAL**
6005 PRINT #0; INK 7; PAPER 1;"
  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST     "
6100 LET i$=INKEY$: IF i$="" THE
N GO TO 6100
6200 IF i$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$="S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$="L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$="T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$="D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM **SAVE**
7001 PRINT #0; PAPER 3; INK 7;"
 FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<>"F" AND
 INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$="O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$="R" THEN CLS : GO
 TO 6000
7005 REM **SAVE DATA**
7006 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$=CHR$ PEEK 23670+CHR$
 PEEK 23671+a$
7015 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Save)", LINE n$: IF n$="" OR LEN
 n$>8 THEN GO TO 7015
7020 SAVE n$+".FTE" DATA a$()
7030 LET a$=a$(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM **SAVE CODE**
7255 CLS : INPUT PAPER 3; INK 7;
"DIRECCION ";di, PAPER 3; INK 7;
"N.BYTES ";nb
7260 CAT : INPUT "NOMBRE (Save)"
, LINE n$: IF n$="" OR LEN n$>8
THEN GO TO 7260
7270 SAVE n$+".OBJ"CODE di,nb
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM **TEST**
7503 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7505 CLS : FOR m=1 TO (LEN a$) S
TEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19);" ";CHR
$ 130;"LINEA ";INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM **LOAD**
8010 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Load)", LINE n$
8020 LOAD n$+".FTE" DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 65519
8030 LET li=CODE a$(1)+256*CODE
a$(2): LET a$=a$(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10,5;"Ultima
 linea: ";li-1;AT 11,5;"Comenzar
 por: ";li
8040 GO TO 6000
9000 REM **DUMPING**
9003 IF a$="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ",di: CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN
 PRINT FLASH 1;AT 5,6;"ESPACIO D
E TRABAJO": FOR n=1 TO 200: NEXT
 n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7; FLASH 1;"VOLC
ANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7,5;"
Direccion Inicial: ";di
9008 PRINT AT 11,4; INVERSE 1;"R
ESTAN";AT 11,17;"DIRECCIONES"
9010 FOR n=1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$
(n+1): LET di=di+1
9018 PRINT AT 11,12;INT (LEN a$/
2-n/2);" "
9020 NEXT n: CLS : PRINT AT 10,8
; FLASH 1;"VOLCADO COMPLETO": FO
R N=1 TO 100: NEXT N: CLS : GO T
O 6000
9500 REM *SUBRUT. MEMORIA VACIA*
9501 CLS : PRINT #0; FLASH 1;" N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE ":
 PAUSE 200: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LIN
E 1: RUN
```

NOTA: este cargador está preparado para los usuarios del Spectrum +3, por lo que los usuarios de otros modelos de la gama Sinclair, tanto de 48 como de 128 K, deberán realizar unas pequeñas adaptaciones para que funcione correctamente.
— Suprimir la instrucción CAT de las líneas 7015, 7260 y 8010. En toda operación de carga se debe indicar el nombre del bloque (sin la extensión «FTE») que se desee almacenar en memoria.



MARVEL COMICS® & PARAGON SOFTWARE®

PRESENT



the AMAZING SPIDER-MAN® and CAPTAIN AMERICA® IN

Screenshots taken from various computer formats.

Free Marvel comic book destined to become a collector's item, available by return.

DR. DOOM'S™ REVENGE!



PROEIN SOFT LINE
Marqués de Monteagudo, 22, Bajo.
Tels. 5643607/13.
28028 Madrid.

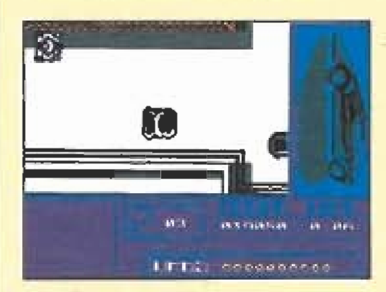
Distribuido en Cataluña por:
DISCOVERY INFORMATIC

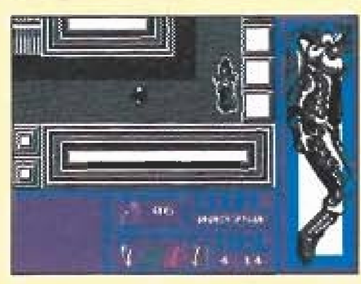


MOONWALKER — SPECTRUM

```
  10 REM Cargador Moonwalker
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 64449: LET r=190: LET sum=0
: FOR n=23296 TO 23388: READ a:
POKE n,a: LET sum=sum+a: NEXT n:
 IF sum<>9989 THEN PRINT "Error
en los data!": STOP
  40 PRINT "PRIMERA FASE"''
  50 LET a$="Vidas infinitas": L
ET n=23344: GO SUB r
  60 LET a$="Tiempo infinito": L
ET n=23349: GO SUB r
  70 PRINT '"SEGUNDA FASE"''
  80 LET a$="Vidas infinitas": L
ET n=23354: GO SUB r
  90 LET a$="Tiempo infinito": L
ET n=23359: GO SUB r
 100 PRINT '"TERCERA FASE"''
 110 LET a$="Vidas infinitas": L
ET n=23364: GO SUB r
 120 LET a$="Energia infinita":
LET n=23369: GO SUB r
 130 LET a$="Balas infinitas": L
ET n=23374: GO SUB r
 140 PRINT '"CUARTA FASE"''
 150 LET a$="Vidas infinitas": L
ET n=23377: GO SUB r
 160 LET a$="Energia infinita":
LET n=23381: GO SUB r
 170 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 150: INK 0: CLE
AR
 180 LOAD ""CODE 64450: RANDOMIZ
E USR 23296
 190 PRINT a$;"? "; FLASH 1;"C";
CHR$ 8;
 200 POKE 23658,8: LET a$=INKEY$
: IF a$<>"S" AND a$<>"N" THEN GO
 TO 200
 210 LET a=(a$="S"): PRINT "SI"
AND a;"NO" AND NOT a': IF NOT a
THEN POKE n,0
 220 FOR n=1 TO 40: NEXT n: RETU
RN
 230 DATA 33,9,91,34,222,251,195
,194,251
 240 DATA 62,195,33,28,91,50,197
,187,34,198,187,62,2,50,134,224,
195,0,97
 250 DATA 229,33,0,0,58,64,156,2
54,15,40,17,167,40,24,254,22,40,
33
 260 DATA 34,93,204,62,167,50,15
4,204,24,30,34,44,248,62,167,50,
109,248,24,20,34,62,110,62,201,5
0,45,103,62,167,50,189,109,34,12
2,156,175,50,100,156
 270 DATA 225,58,120,187,195,200
,187
```

MOONWALKER — AMSTRAD









```
10 REM Cargador Moonwalker
20 REM Pedro Jose Rodriguez 26-11-89
30 MODE 1:MEMORY &3FFF:CALL &BD37:sum=0:
RESTORE:FOR n=&BF00 TO &BF74:READ a$:byt
e=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=sum+byte:N
EXT:IF sum<>9971 THEN PRINT"Error en los
 data!":END
40 PRINT"PRIMERA FASE":PRINT
50 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF3D,0:POKE &BF3E,0
60 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF43,0
70 PRINT:PRINT"SEGUNDA FASE":PRINT
80 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF4A,0:POKE &BF4B,0
90 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF50,&A7
100 PRINT:PRINT"TERCERA FASE":PRINT
110 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF57,0:POKE &BF58,0
120 INPUT"Energia infinita";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &BF5D,&C9
130 INPUT"Balas infinitas";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF62,&A7
140 PRINT:PRINT"CUARTA FASE":PRINT
150 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &BF69,0:POKE &BF6A,0
160 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
.":FOR n=1 TO 1000:NEXT
170 MODE 1:LOAD"!",&4000:CALL &BF00
180 DATA F3,21,0,40,11,0,4,1,0,4,ED,B0,2
1,15,BF,22,34,4,C3,0,4,21,2C,BF,11,40,0,
1,49,0,3E,C3,32,94,A3,ED,53,95,A3,ED,B0,
C3,0,9
190 DATA E5,3A,FF,3F,FE,3E,28,34,FE,76,2
8,1E,FE,1C,28,D,21,6,3D,22,38,77,3E,3D,3
2,7A,77,18,25,21,6,3D,22,E5,62,3E,3D,32,
2E,63,18,18,21,6,3D,22,F1,6D,3E,C8,32,C1
,67,3E,3D,32,89,6D,18,6,21,6,3D,22,CF,3C
,E1,3A,46,A3,C3,97,A3
```

LOS INTOCABLES — SPECTRUM

```
  10 REM Cargador Los Intocables
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 63999: LET sum=0: RESTORE :
 FOR n=64850 TO 64987: READ a: P
OKE n,a: LET sum=sum+a: NEXT n:
IF sum<>15771 THEN PRINT "Error
en los data!": STOP
  40 PRINT "Este cargador propor
ciona:"''"1) Inmunidad en todas
las fases"'"2) Tiempo infinito e
n todas las fases que lo necesit
en"'"3) Armamento infinito en la
 pri-mera fase"'"4) Inmunidad pa
ra el bebe de la cuarta fase"
  50 PRINT '"Inserta cinta origi
nal y"'"pulsa una tecla...": PAU
SE 0: INK 0: POKE 23624,0: CLS
  60 LOAD ""CODE : RANDOMIZE USR
 64850
  70 DATA 33,91,253,34,35,192,19
5,0,192
  80 DATA 62,195,33,110,253,50,0
,120,34,1,120,62,167,50,99,112,1
95,0,128
  90 DATA 229,213,197,33,110,253
,17,0,64,1,110,0,237,176,193,209
,33,26,64,227,229,221,225,195,3,
254
 100 DATA 245,229,213,197,58,96,
234,254,15,40,13,167,40,22,254,1
35,40,33,254,255,40,41,24,21
 110 DATA 175,50,35,167,50,136,1
67,50,235,176,24,32,175,50,51,17
6,50,127,176,24,23,175,50,112,17
7,24,17,175,50,179,178,50,115,17
8,50,2,183,24,5,62,201,50,54,186
,33,0,64,17,110,253,1,110,0,237,
176,193,209,225,241,201
```

DYNAMITE DUX — COMMODORE





```
1 REM*********************************
2 REM*                               *
3 REM*  DYNAMITE DUX (COMMODORE 64)   *
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS  1989      *
5 REM*                               *
6 REM*********************************
7 POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646,5:PRI
NTCHR$(147)
8 FORN=272 TO426:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
9 IFS<>20445THENPRINT"ERROR EN DATAS";A
$
10 PRINT:INPUT"VIDAS INFINITAS  (S/N)";
A$:IFA$="N"THEN POKE415,44
11 PRINT:INPUT"ENERGIA INFINITA  (S/N)"
;A$:IF A$="N"THEN POKE 418,44
12 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
 UNA TECLA"
13 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""THE
N13
14 SYS272
15 DATA160,0,132,252,169,224,133,253,17
7,252,145,252,200,208,249,230,253
16 DATA208,245,169,76,141,225,255,169,7
3,141,226,255,169,1,141,227,255
17 DATA169,53,133,1,162,1,160,1,169,1,3
2,186,255,169,0,32,189
18 DATA255,169,0,32,213,255,169,76,141,
220,2,169,91,141,221,2,169
19 DATA1,141,222,2,76,0,229,160,171,89,
80,3,153,80,3,136,208
20 DATA247,169,32,141,225,3,169,122,141
,226,3,169,1,141,227,3,169
21 DATA208,76,231,2,169,32,141,198,3,16
9,143,141,199,3,169,1,141
22 DATA200,3,164,254,153,67,5,96,169,15
7,141,80,149,169,1,141,81
23 DATA149,173,4,220,96,169,173,141,211
,71,141,226,45,76,16,8 ,74,68,83
```

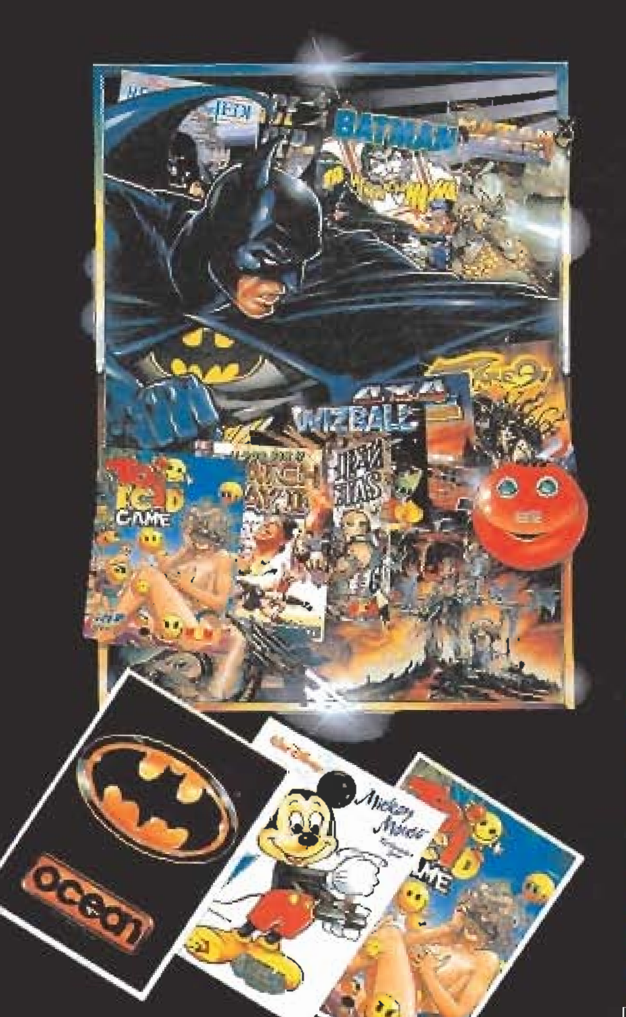
EL JUEGO DE LOS JUEGOS

SOFTWARE COLLECTION

Los 150 mejores juegos en cromos coleccionables.
Y logotipos adhesivos.

¡Queridos amigos!
Aquí os presentamos una ESTUPENDA Y FANTASTICA *Colección de Cromos*, que, además de ofreceros una gran DIVERSION, os hará disfrutar con sus ATRACTIVAS IMAGENES. Estas imágenes, llenas de FUERZA y COLORIDO, han sido creadas por los *mejores y más importantes ilustradores* del momento. Al hacer esta *Colección* no solamente conseguiréis divertiros y acabar un álbum, sino que os dará la posibilidad de introduciros en el mundo del *Software* con sus JUEGOS y AVENTURAS. Como además no queremos quedarnos cortos, vais a poder también confeccionar un Archivo con los *POKES* de casi todos los juegos y lo que es más...

¡¡Obtener Estupendos Premios Sorpresa!!



Si deseas iniciar la colección, envíanos este cupón al APARTADO DE CORREOS 214, 28230 LAS ROZAS (MADRID), TEL. (91) 637 61 14, indicando en el sobre SOFTWARE COLLECTION, y, además, para continuarla puedes seguir solicitando tus cromos por carta a esta misma dirección y los recibirás en tu domicilio contra-reembolso o mandando talón nominativo a INTERNATIONAL BUSINESS, S. A.

PEDIDO INICIAL

ALBUM + CROMOS

■ ALBUM	145
■ 10 SOBRES	350
■ 20 SOBRES	700
■ 30 SOBRES	1.050
■ 40 SOBRES	1.400
■ SOBRES	

+ 100 ptas. gastos de envío.
Pedidos superiores a 1.000 ptas. Gastos de envío gratis.

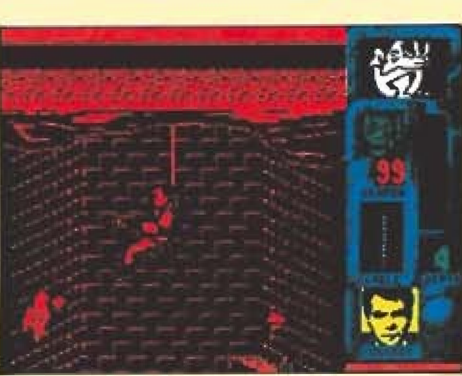
GHOSTBUSTERS II — AMSTRAD

```
10 REM Cargador Ghostbusters II
20 REM Pedro Jose Rodriguez 25-11-89
30 MODE 1:MEMORY &3FFF:CALL &BD37:lin=18
0:dir=&9D1B:GOSUB 170
40 CLS:PRINT"PRIMERA FASE":PRINT
50 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &9EBA,&A7
60 INPUT"Armas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &9EBF,0
70 INPUT"Coraje infinito";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &9ECA,0
80 PRINT:PRINT"SEGUNDA FASE":PRINT
90 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &9ED2,0
100 INPUT"Energia infinita";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &9ED7,0
110 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &9EDC,&C9
120 PRINT:PRINT"TERCERA FASE":PRINT
130 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &9EE4,0
140 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &9EE9,0
150 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
.":FOR n=1 TO 1000:NEXT
160 MODE 0:LOAD"!",&4000:BORDER 0:FOR n=
0 TO 15:READ a:INK n,a:NEXT:FOR n=1 TO 3
:READ a,b:OUT &BC00,a:OUT &BD00,b:NEXT:C
ALL &BD19:CALL &9E53
170 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN ELSE RE
AD con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:byte=V
AL("&"+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte:sum=s
um+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con THEN l
in=lin+10:GOTO 170 ELSE PRINT"Error en l
a linea"lin:END
180 DATA F3DD21B39A2100C006C8,1261
190 DATA DD7500DD23DD7400DD23,1187
200 DATA 7CC6086730041150C019,799
210 DATA 10EA31B39A3E1006F6ED,1199
220 DATA 792632069C3E16CD189E,842
230 DATA 30F53EC6B830F02520EF,1333
240 DATA 06C9CD1C9E30E678FED4,1462
250 DATA 30F4CD1C9E30DC00DD21,1205
260 DATA 599C110200ED5F06122E,666
270 DATA 017806D7CD189ED20000,939
280 DATA 3EE7B8CB153E00003E15,846
290 DATA D2779D3A589C8532589C,1215
300 DATA 653AE19FAAABDDACDDAD,1671
310 DATA ADDD77000609CB63280D,883
320 DATA 3AE19FC6CB839232E19F,1554
330 DATA 0505053AE19FC6E732E1,1161
340 DATA 9FDD231B7AB3C2749DC3,1405
350 DATA D99D11069EED53C59D81,1358
360 DATA 0601D17AB3C8DDE1189B,1342
370 DATA 2A599C119087ED52C200,1096
380 DATA 0021F49D22C59DDDE111,1285
390 DATA 50000601C3749DD17AB3,1065
400 DATA CAC79DD5DDE113115000,1333
410 DATA 0603C3749DD17AB3C8DD,1408
420 DATA E121189F000000230603,485
430 DATA C3749DCD2C9ED0C31F9E,1467
440 DATA 7BE607CA259E3E00C32A,1056
450 DATA 9E3E133D20FDA704C83E,1018
460 DATA F5DBFF1FC8A9E64028F3,1696
470 DATA 792F4F3E000000C3479E,733
480 DATA 37C97C21579C8623BEC2,1209
490 DATA 0000F321729E11419C01,787
500 DATA 1A00EDB03E5432E19F3E,1081
510 DATA C3218C9E32539E22549E,1093
520 DATA C31B9D80FF00000A0049,845
530 DATA 9C55FC55FC1800005B00,945
540 DATA 00499ED0700000004021,648
550 DATA B99E1100BF013700EDB0,1020
560 DATA 2100BF228EB02118BF22,858
570 DATA E5B0212ABF2233B10100,934
580 DATA F6ED49018C7FD9E131F8,1563
590 DATA BFE5F3C93E3D327C683E,1327
600 DATA 3D32016A32836A32D96A,878
610 DATA 3E8032406BC340003E3C,792
620 DATA 32D7653E3D3295713E06,869
630 DATA 32076EC340003E3C328B,737
640 DATA 5D3E3C32F16EC3400000,875
650 DATA *
660 DATA 0,3,6,15,25,7,12,18,26,2,16,1,1
1,10,13,23
670 DATA 1,32,2,42,6,24
```

GHOSTBUSTER II — SPECTRUM







```
 10 REM Cargador Ghostbusters 2
 20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
 30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 29999: LET r=170: LET sum=0
: FOR n=60000 TO 60089: READ a:
POKE n,a: LET sum=sum+a: NEXT n:
 IF sum<>9675 THEN PRINT "Error
en los data!": STOP
 40 PRINT "PRIMERA FASE"''
 50 LET a$="Vidas infinitas": L
ET n=60048: GO SUB r
 60 LET a$="Armas infinitas": L
ET n=60052: GO SUB r: IF NOT a T
HEN POKE 60055,0: POKE 60058,0
 70 LET a$="Coraje infinito": L
ET n=60061: GO SUB r
 80 PRINT '"SEGUNDA FASE"''
 90 LET a$="Vidas infinitas": L
ET n=60068: GO SUB r
 100 LET a$="Energia infinita":
LET n=60071: GO SUB r
 110 LET a$="Tiempo infinito": L
ET n=60076: GO SUB r
 120 PRINT '"TERCERA FASE"''
 130 LET a$="Vidas infinitas": L
ET n=60083: GO SUB r
 140 LET a$="Tiempo infinito": L
ET n=60086: GO SUB r
 150 PRINT '"Inserta cinta origi
nal...": FOR n=1 TO 200: NEXT n:
 INK 0: CLEAR
 160 LOAD ""SCREEN$ : PRINT AT 0
,0;: LOAD ""CODE 32768: PRINT AT
 0,0;: LOAD ""CODE 40000: RANDOM
IZE USR 60000
 170 PRINT a$;"? "; FLASH 1;"C";
CHR$ 8;
 180 POKE 23658,8: LET a$=INKEY$
: IF a$<>"S" AND a$<>"N" THEN GO
 TO 180
 190 LET a=(a$="S"): PRINT "SI"
AND a;"NO" AND NOT a: IF NOT a T
HEN POKE n,0
 200 FOR n=1 TO 45: NEXT n: RETU
RN
 210 DATA 243,33,0,128,17,0,91,1
,0,5,237,176,33,140,234,17,104,9
1,1,46,0,237,176
 220 DATA 33,104,91,34,215,92,33
,125,91,34,244,92,33,140,91,34,7
,93,195,123,92
 230 DATA 62,167,50,112,188,175,
50,86,193,50,216,193,50,48,194,5
0,151,194,195,0,96
 240 DATA 175,50,242,199,50,69,2
18,62,201,50,111,211,195,0,96
 250 DATA 175,50,133,192,50,118,
210,195,0,97
```

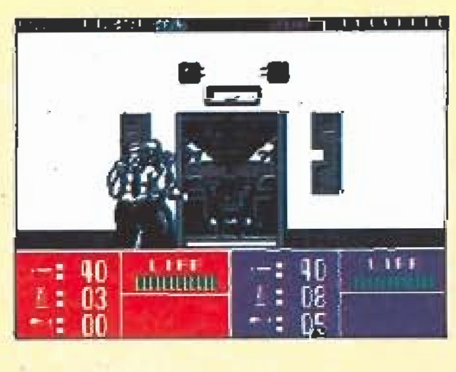
GHOSTS'N'GHOULS — SPECTRUM



```
  1 REM *** GHOSTS'N'GHOULS ***
  5 REM ********* J.E.B. *******
 10 CLEAR 65535
 20 LOAD ""SCREEN$ :
 30 FOR A=65100 TO 65122: READ
X: POKE A,X: NEXT A: RANDOMIZE U
SR 65100
 40 DATA 221,33,0,94,17,40,160,
55,62,255,205,86,5,210,0,0,175,5
0,59,138,195,1,130
```

OPERATION THUNDERBOLT — SPECTRUM



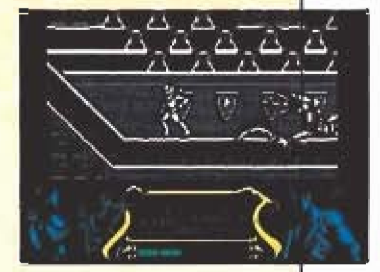


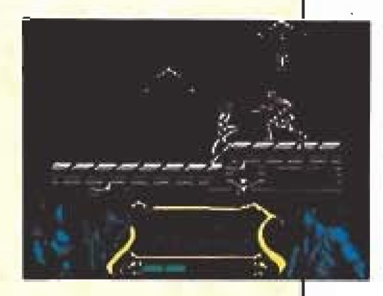
```
 10 REM  OPERATION THUNDERBOLT
 20 REM ENERGIA INFINITA PARA
LOS DOS JUGADORES
 30 REM ***** J.E.B. *******
 40 REM
 50 CLEAR 65535: BORDER 0: PAPE
R 0: INK 7: CLS
 60 PRINT "INSERTA CINTA ORIGIN
AL"
 70 LOAD ""CODE
 80 POKE 49187,68: POKE 49188,1
92
 90 FOR N=49220 TO 49220+20: RE
AD A: POKE N,A: NEXT N
 100 RANDOMIZE USR 49152
 200 DATA 175,50,241,173,50,176,
173,198,195,50,180,173,50,245,17
3,50,245,173,195,234,127
```

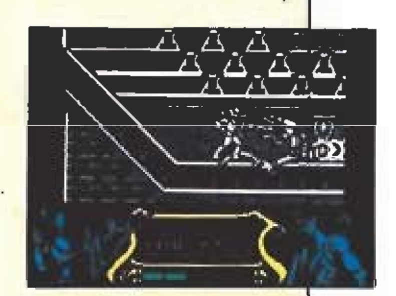
GHOULS'N'GHOST — COMMODORE

```
1 REM********************************
2 REM*                              *
3 REM* GHOULS'N'GHOSTS  (C-64)      *
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS 1989     *
5 REM*                              *
6 REM********************************
7 POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646,5:PR
INTCHR$(147)
8 FORN=272TO319:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
9 IFS<>5000THENPRINT"ERROR EN DATAS":S
TOP
10 INPUT"VIDAS INIFINITAS (S/N)";A$:IF
A$="N"THENPOKE303,44
11 INPUT"TIEMPO INFINITO  (S/N)";A$:IF
A$="N"THENPOKE306,44
12 INPUT"INMUNIDAD (S/N)";A$:IFA$="N"T
HENPOKE311,44
13 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULS
A UNA  TECLA"
14 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""TH
EN14
15 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOA
D
16 DATA32,165,244,169,24,141,208,8,169
,57,141,209,8,76,16,8,169
17 DATA45,141,41,192,169,1,141,42,192,
76,0,192,169,165,141,36,54
18 DATA141,46,42,169,96,141,222,63,76,
0,138,74,68,83
```

STRIDER — COMMODORE







```
1 REM********************************
2 REM*                              *
3 REM*   STRIDER  (COMMODORE 64)    *
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS   1989   *
5 REM*                              *
6 REM********************************
7 POKE53281,1:POKE53280,1:PRINTCHR$(14
7):POKE646,5
8 FORN=272TO323:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
9 IFS<>5531THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
ND
10 PRINT:INPUT" VIDAS INFINITAS (S/N)"
;A$:IFA$="N"THENPOKE303,44
11 PRINT:INPUT" ENERGIA INFINITA (S/N)
";A$
12 IFA$="N"THENPOKE308,44:POKE311,44:P
OKE314,44
13 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULS
A UNA TECLA"
14 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""TH
EN14
15 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOA
D
16 DATA32,165,244,169,24,141,208,8,169
,57,141,209,8,76,16,8,169
17 DATA45,141,83,8,169,1,141,84,8,76,0
,8,169,173,141,187,137
18 DATA169,165,141,178,139,141,190,158
,141,53,159,32,0,129,96,74,68,83
```

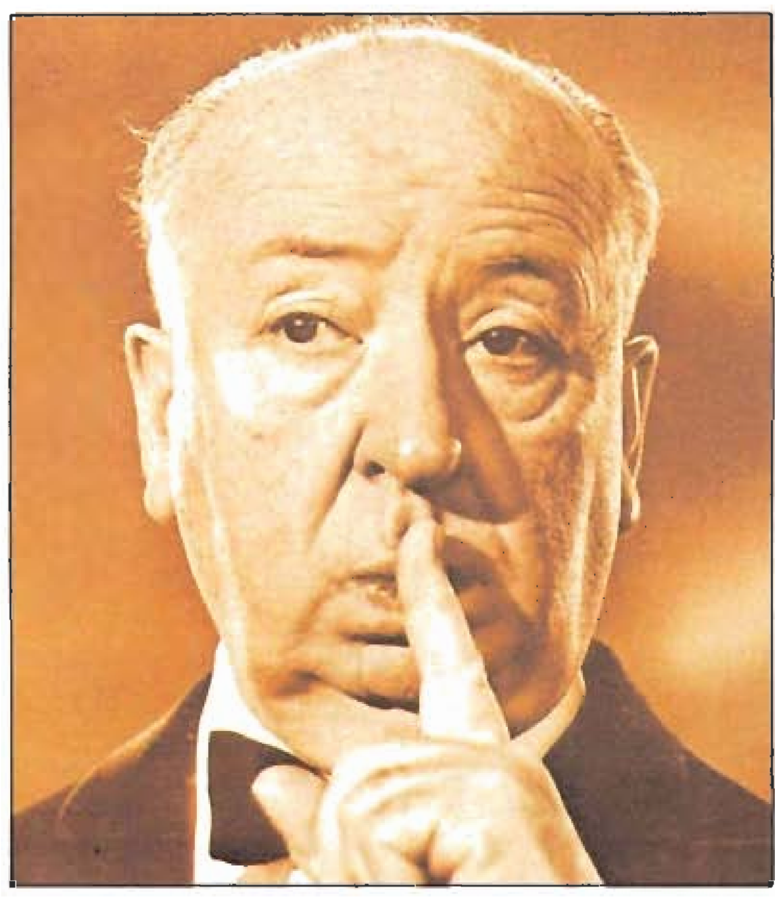


LAS 1001 CARAS DEL SUSPENSE

HITCHCOCK EN TVE

Hubo una época en que el espectador acudía a la sala cinematográfica sin conocer el nombre del director de la película, salvo que el director se llamara Alfred Hitchcock.

El tipo pretendía dar una imagen de señor apacible y bueno, de esos que nunca han roto un plato; los que le conocieron no han dudado en definirle echando mano de la amplia colección de tacos que jamás incluiría la Real Academia Española en su diccionario. Psiquiatras y psicoanalistas gozan analizando en sus películas el lado oculto de la personalidad de este gordo inglés siempre impecablemente vestido con traje y corbata.



A Alfredo, nacido en 1899 y muerto en 1980 le dedica TVE un amplio ciclo de películas que comienza el presente mes de enero. Son, aproximadamente, la mitad de los largometrajes que rodó en su larga y prolífica carrera como director. Siempre y cuando no haya ajustes de última hora de programación, la lista de joyas que emite el "juguetito" de Luis Solana es la siguiente: «Enviado especial», «Matrimonio original», «La sombra de una duda», «La soga», «Extraños en un tren», «Crimen perfecto», «La ventana indiscreta», «Atrapa a un ladrón», «¿Quién mató a Harry?», «El hombre que sabía demasiado», «Falso culpable», «De entre los muertos», «Con la muerte en los talones», «Cortina rasgada», «Topaz», «Frenesí» y «La trama».

La mayoría ya han sido emitidas por televisión en los últimos veinte años, algunas hasta hace muy poquitos días todavía ocupaban un lugar en las carteleras de las salas comerciales.

En sus películas Alfred Hitchcock mostró un amplio catálogo de las diversas formas en que el suspense se introduce en la vida cotidiana de la gente corriente.

Trabajó con excelentes actores como Anthony Perkins, Cary Grant, James Stewart, Paul Newman, Julie Andrews, Barbara Leight-Hunt, Joan Fontaine o Tippi Hedren, y a través de ellos se sumergió en el misterio de la intrincada personalidad interior del hombre o en los peligros que acechan su existencia.

Nadie como él supo que después de una escena debe seguir otra con más tensión, y pocos han sabido intercalar el humor tras el susto terrorífico con tanta naturalidad. Hitchcock no forma parte de los "clásicos" porque, a diferencia de estos, sus películas no han envejecido; todavía hoy consiguen que clavemos las uñas en los brazos de la butaca y no sintamos dolor.

DIBUJOS ANIMADOS CON LA MARCA DISNEY

OLIVER Y SU PANDILLA



«Oliver y su pandilla» es la última producción original de dibujos animados salida de los míticos estudios del ya desaparecido Walt Disney. A falta de personajes cinematográficos de carne y hueso convincentes, o más vistos que el tebeo, nunca está de más echar una mirada a estos actores que jamás se equivocan al recitar sus papeles y nunca yerran en escena pese a no disponer de especialistas para las tomas peligrosas. En una ocasión, que pocas veces se presenta, de llevar al cine al primo o al hermano pequeño (a cual más repelente) sin reconocer la infantil atracción que nos provocan estos dibujitos (basta poner cara de aburrida resignación) hay que «hacer el sacrificio», antes la mirada de familiares y amigos.



Para elaborar el guión de «Oliver y su pandilla» se tomó prestada la novela de Charles Dickens «Oliver Twist». Finalmente, tanto voló la imaginación que la adaptación ha quedado de un libre que no se reconoce el texto original. Trasladado al Nueva York de los ochenta, Oliver se ha transformado en un gato y su pandilla en perros. Como en algunos de los mejores films de Disney, las voces y la música son tan importantes como los mismos dibujos, y en el elenco sonoro de esta película se pueden encontrar, entre otros, a Billy Joel, Bette Midler o Joey Lawrence.

George Scribner ha dirigido el proyecto. Su elaboración ha costado cerca de tres años, tiempo normal si tenemos en cuenta que los dibujantes han trabajado a mano, y el número de bocetos pintados ha ascendido a más de un millón, según las cifras proporcionadas por la productora. Finalmente, la película ha estado compuesta por 119.275 imágenes realizadas, a lo largo de todo el proceso, con más de 1000 litros de pintura. ¡Estos chicos de Disney no han sacado partido a los ordenadores!

NUEVO FEELING, NUEVA IMAGEN

MICHELLE SHOCKED

La cantautora Michelle Shocked nos ha sorprendido. Su cambio de "look" ha sido espectacular coincidiendo con la publicación de su tercer Lp, «Captain swing». Aquella chica rebelde y desgarbada se ha puesto minifalda, ha dejado su vivienda en un barco y ha regresado a la América de los rascacielos (ella, que se vino a Europa por incompatibilidad de caracteres con Ronald Reagan).



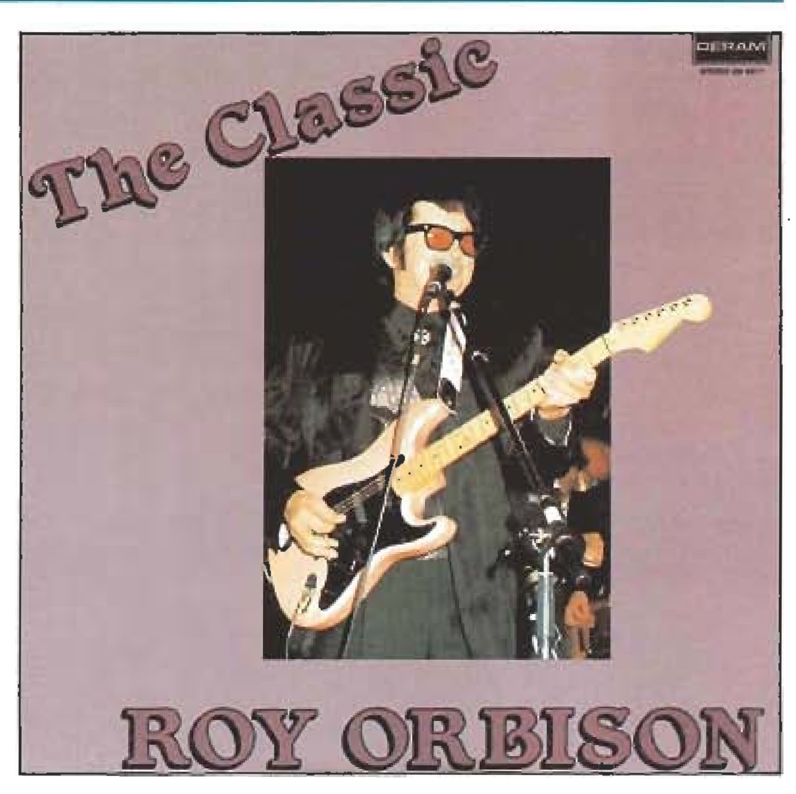
Musicalmente, ha dejado de lado los sonidos de grillos de su primer disco y ha olvidado el folk genuino del segundo. Ahora se ha descolgado con un trabajo pleno de ritmo, tremendamente irónico y marcado por el blues. Michelle Shocked ya no volverá a ser la misma desde que sus canciones suben cada vez más alto en las listas de ventas. Ahora cuenta con más medios y una mayor variedad de influencias musicales. El resultado sigue siendo estimulante. «El propósito real de este álbum -dice en una hoja promicional- es sugerir que la música, más allá del estilo, es sobre todo "feeling"». ¡Chica, tú lo tienes!

¡VAYA REUNIÓN DE AMIGOS!

ROY ORBISON

Roy Orbison era un tipo cenizo. Para él la vida fue un auténtico valle de lágrimas, marcado por la muerte de su mujer en accidente de tráfico y de sus hijos en un incendio. Por contra, en sus composiciones se sobreponía a la autocompasión y desgranaba bellas baladas de amor y soledad. Su música fue ideal para los guateques de los sesenta y, a juzgar por las cifras de ventas alcanzadas por los discos recopilatorios editados tras su reciente muerte, lo ha sido para las fiestas de los años ochenta.

«A black and white night» es el título genérico de un álbum que recoge algunos de los mejores momentos de una actuación muy especial, la que ofreció el 30 de septiembre de 1987 en el «Coconnut Grove» de Los Angeles. Junto al tipo de las gafas negras, unos amigos muy especiales le ayudaron a interpretar las canciones: Jackson Browne, Elvis Costello, Bruce Springsteen o Tom Waits entre otros nombres famosos.



En este trabajo discográfico se encuentran canciones como «Only the lonely», el primer número uno de la carrera de Roy, «Crying», la clásica «Oh, pretty woman», o «Running Scared», por citar sólo algunos ejemplos. Es un buen recopilatorio (¡y que poquitos discos suelen serlo!) y una buena ocasión para hacerse con una grabación en vivo del «rey de los corazones solitarios». El próximo verano, cuando tu chica se vaya con otro en una noche de luna llena, sentirás la irresistible tentación de poner un viejo tema de Roy en el tocadiscos.

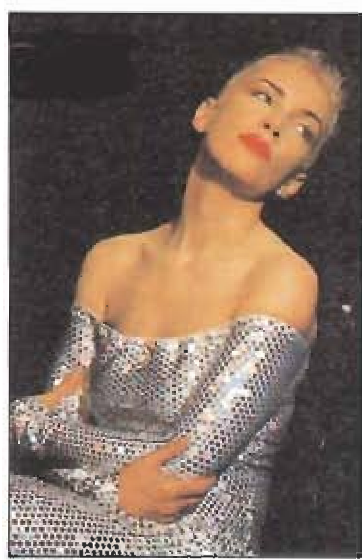
UN DUO SORPRENDENTE

EURYTHMICS

El fenómeno Eurythmics resulta sorprendente. La música de Annie Lennox y Dave Stewart ha sido capaz de hacer añicos las tribus urbanas e interesar a un personal variopinto. Con siete Lps en el mercado, el último de los cuales «We too are one» ya ha escalado las listas de ventas "made in Spain", sus canciones son tan dispersas y diferentes como sus seguidores (¡juro que he visto heavys comprando sus discos!)

La imagen de Annie es tan atractiva como su voz. Andrógina y extravagante, cautivó a los catalanes la última vez que pisó un escenario en nuestro país. Dave no ha sido nunca visto sonriendo y gusta de cultivar la ambigüedad. Ambos se han promocionado con unos clips que suelen ser calificados de elegantes y se han hecho famosos con unas melodías dulces, comerciales y acarameladas, no siempre exentas de dureza.





TAMBIÉN CYBILL SHEPHERD CON SU PAREJA

EL CIELO SE EQUIVOCÓ

Desde su participación en la serie de televisión «Luz de luna», la actriz Cybill Shepherd parece encasillada en un tipo de papeles muy particular: ella es el centro de una relación más o menos amorosa y más o menos convencional. Al capítulo de las menos convencionales pertenece su papel en «El cielo se equivocó». Ella es la madre de una hija con novio. ¿Y qué?, os preguntaréis. Pues nada, si no fuera porque el susodicho novio se percata de que en una vida anterior Cybill fue su esposa.

A partir de estas premisas se desarrollan los conflictos en clave de comedia no demasiado original. Que la película funcione depende de la magia que sean capaces de transmitir las relaciones que mantienen los actores ante la cámara. Bruce Willis y Cybill Shepherd le daban marcha al cuerpo en «Luz de luna». Robert Downey, el novio, y Cybill; Mary Stuart, la hija, y Cybill; Ryan O'Neal, el marido y Cybill; no son capaces de crear ese aura mágica en «El cielo se equivocó». El atractivo del film queda así reducido a los gags desmadrados de una comedia sólo apta para los incondicionales del género.



La aventura más alucinante de Julio Verne

